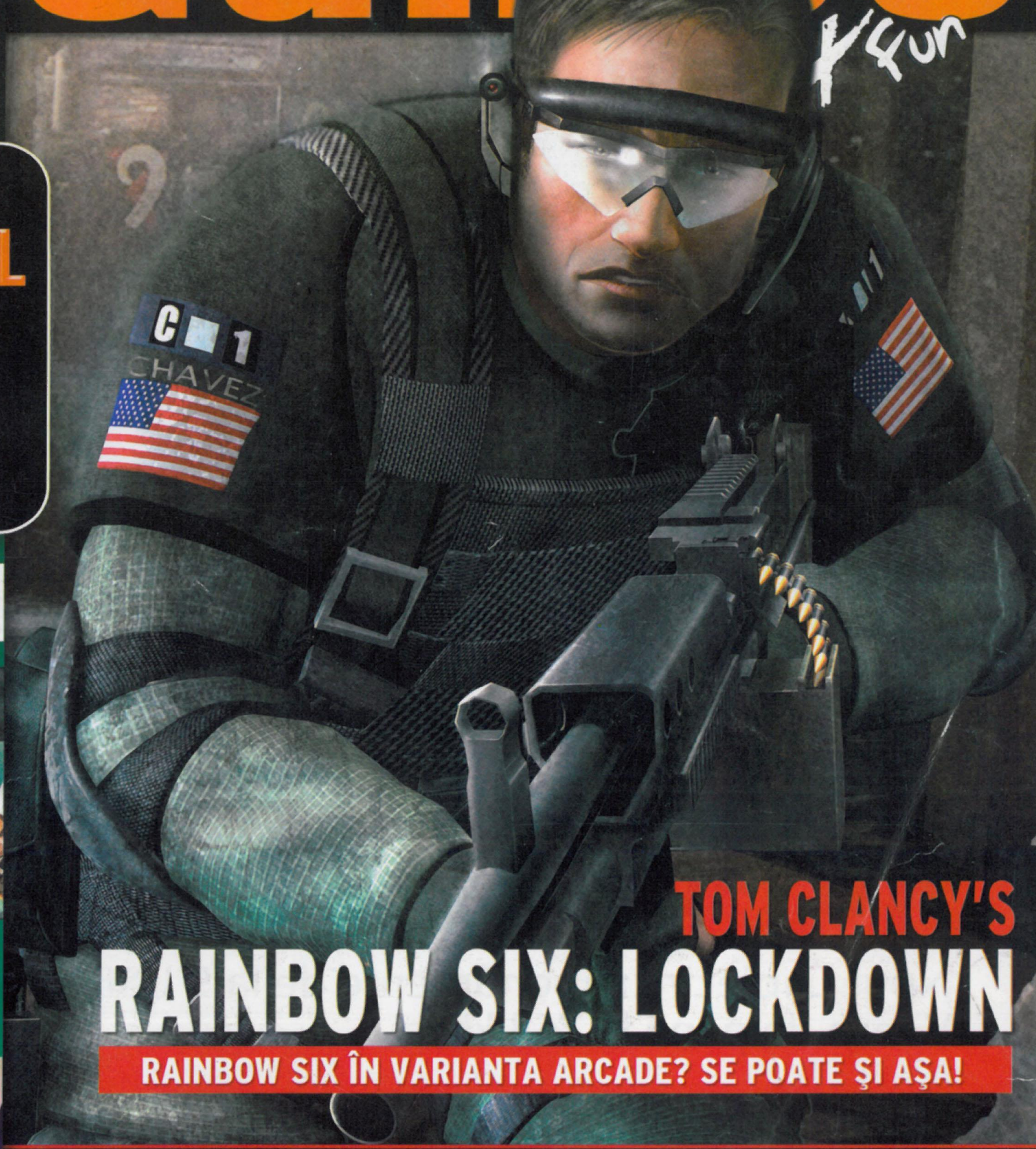
JOC FULL GUN METAL

februarie 2006 Nr. 65/ anul VII Preţ 12,50 RON ISSN: 1454-9964

PC Games

2 CD-uri



2 FREE FULL VERSION

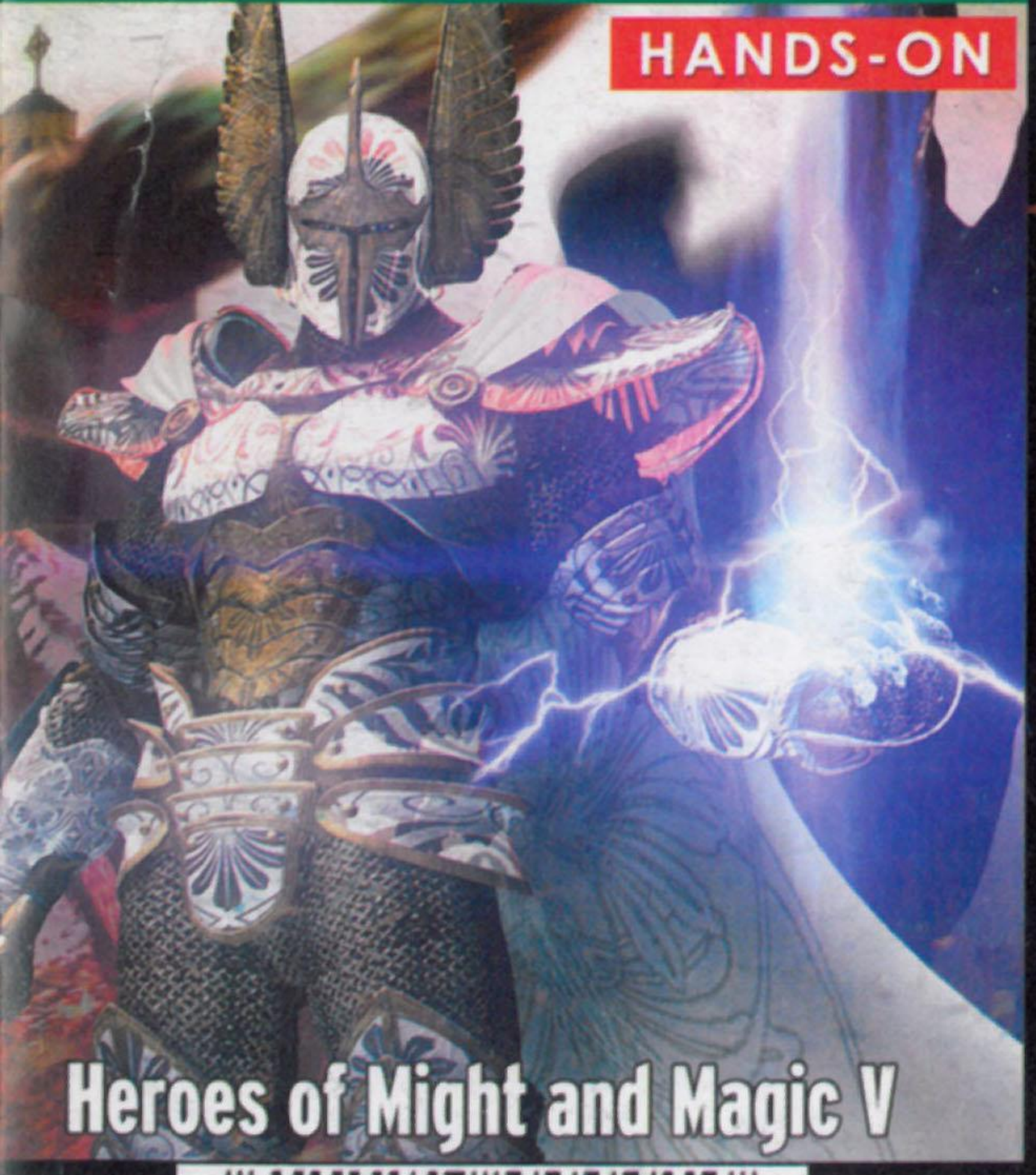
- TrackMania Nations
- URU to D'ni add-on

Interviu: Scott "Scorch" Brown
AUTO ASSAULT



ORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II ŞI HEROES V

POSTER



HANDS-ON

Heroes of Might and Magic V

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

RAINBOW SIX ÎN VARIANTA ARCADE? SE POATE ŞI AŞA!

AVANPREMIERĂ

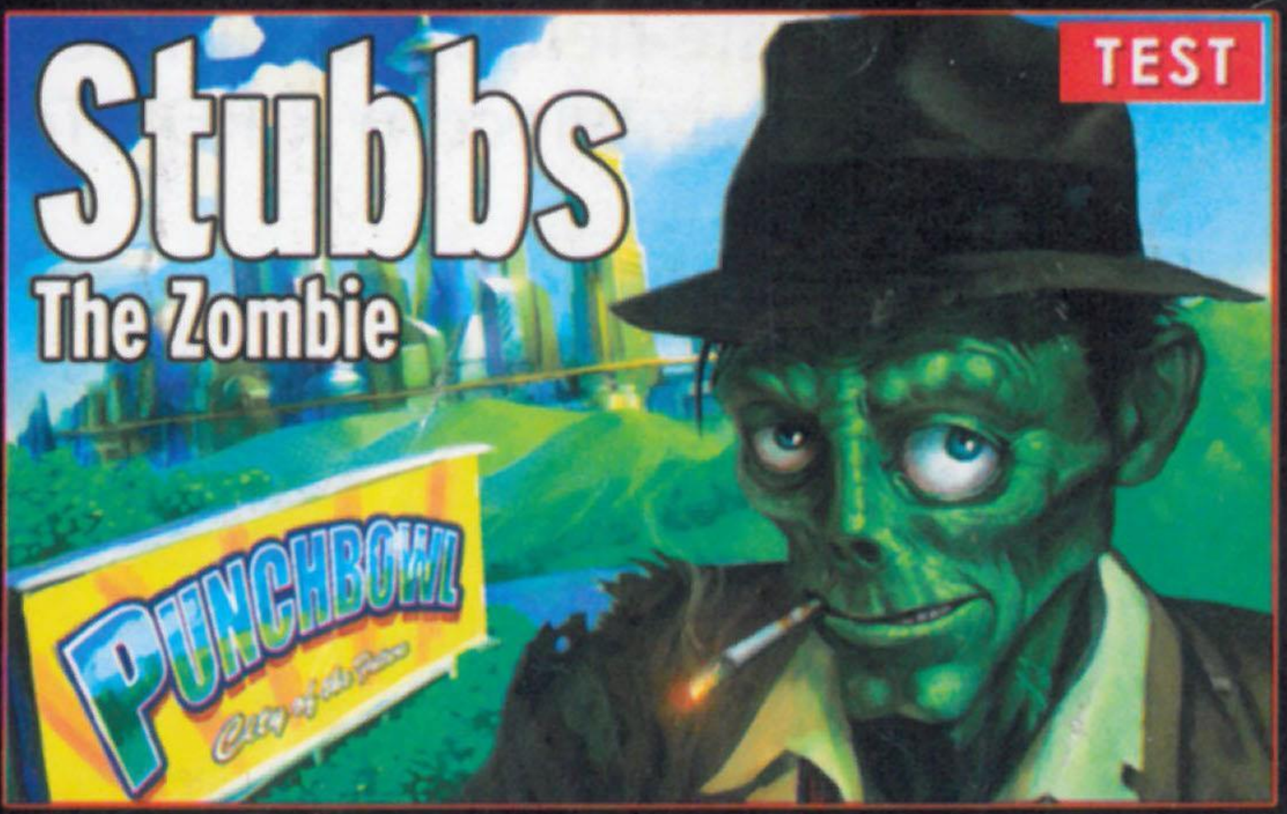
Prey



FPS-ul anului 2006?
Aflaţi din avanpre(y)miera noastră cum se pre(y)zintă Prey

TEST

Stubbs The Zombie



Simt miros de creier ars... ba nu, e creier zombificat, specialitatea Stubbs!

AVANPREMIERĂ: 141 DE JOCURI PENTRU ANUL 2006



De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună, Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îți aduce acum 3 abonamente mai uşor de plătit şi de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în rețelele Romtelecom şi RDS.Tel.

Mai multe detalii te aşteaptă pe www.rdslink.ro.

CableLink

100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

- **București** 031.400.4600
- **Constanța** 0341.400.414
- **Sibiu** 0369.400.414
- **Braşov** 0368.400.414
- **Rm. Vâlcea** 0350.400.414
- **Tg. Jiu** 0353.400.414
- **Iaşi** 0332.400.414
- **Tg. Mureş** 0365.400.414
- **Baia Mare** 0362.400.414
- **Vaslui** 0335.400.414
- **Oradea** 0359.400.414
- **Arad** 0357.400.414
- **Craiova** 0351.400.414
- **Timişoara** 0356.400.414
- **Slatina** 0349.400.414
- **Satu Mare** 0361.400.414
- **Lugoj** 0356.400.414
- **Hunedoara** 0354.400.414
- **Piteşti** 0348.400.414
- **Alexandria** 0347.400.414

Crucea Roşie pune cursorul pe jocurile video

Ecuaţia e simplă: în jocurile video se trage în Crucea Roşie şi Crucea Roşie, care nu stă niciodată cu braţele în sân (altfel, nu ar mai fi Crucea Roşie), trage şi ea în jocurile video! Ce-i drept, o face într-un mod mai puţin arogant şi mult mai puţin imbecil decât o fac alţii...

Acum câteva săptămâni, un domn pe nume David Pratt, de la Crucea Roşie Canadiană, a descoperit că multe jocuri video utilizează binecunoscuta emblemă fără autorizaţie! Scandalizat până peste poate de această descoperire epocală, adevărată încălcare a Convenţiei de la Geneva, omul a somat publisher-ii de jocuri video să termine cu utilizarea ilegală a emblemei.

Speranţa mişcării umanitare este să deschidă un dialog cu producătorii de jocuri (evident, majoritatea FPS-urilor intră în această oală), în vederea evitării unei utilizări deformate "ilegală şi dăunătoare" a logo-ului Crucii Roşii în jocurile video. Este o problemă de copyright şi nu numai: "faptul că Crucea Roşie este utilizată în jocurile video care conţin un limbaj vulgar şi violenţă este pentru noi o preocupare majoră, pentru că aceasta este în contradicţie cu principiile umanitare ale mişcării Crucii Roşii". Michael Meyer, din Anglia, mai adaugă o doză verziu-închis injecţiei: "este important să nu se utilizeze emblema noastră în jocurile video, şi din motive umanitare cum sunt primul ajutor sau îngrijirile medicale generale (...), ne-ar face plăcere să colaborăm cu unii producători ca să realizăm un joc în care emblema să fie utilizată în mod corect, ca simbol al protecţiei în timpul luptelor armate şi în care jucătorul este premiat pentru utilizarea corectă a simbolului. Un astfel de joc l-ar premia pe jucătorul care respectă regulile războiului (ehm?!) şi ajută mişcarea noastră să promoveze acest respect".

Greu de înţeles cum "cuvintele grele" împroşcate într-un joc pot contra cu prezenţa ambulanţei Crucii Roşii, mai mult, şi mai ciudată mi se pare ideea promovării unui joc de-a Crucea Roşie...

Eh, din nou o problemă de mărci şi drepturi de autor. Ce funebru e marşul lumii...

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (PC Lamer)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (Don ComLaptone)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Tom şi Jderii)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (ZZ Topless)
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 13 FEBRUARIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Mihai Bimbo - tel: 0720/400338
mk.mihai@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente: Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Belcin Ovidiu, Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Director economic: Oana Noje
financiar@mediacontact.ro
Contabil-şef: Adina Borz

Juridic: Ioana Cloară juridic@mediacontact.ro
Reclamaţii: e-mail: reclamatii@mediacontact.ro
Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea
Producţie CD-ROM: SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

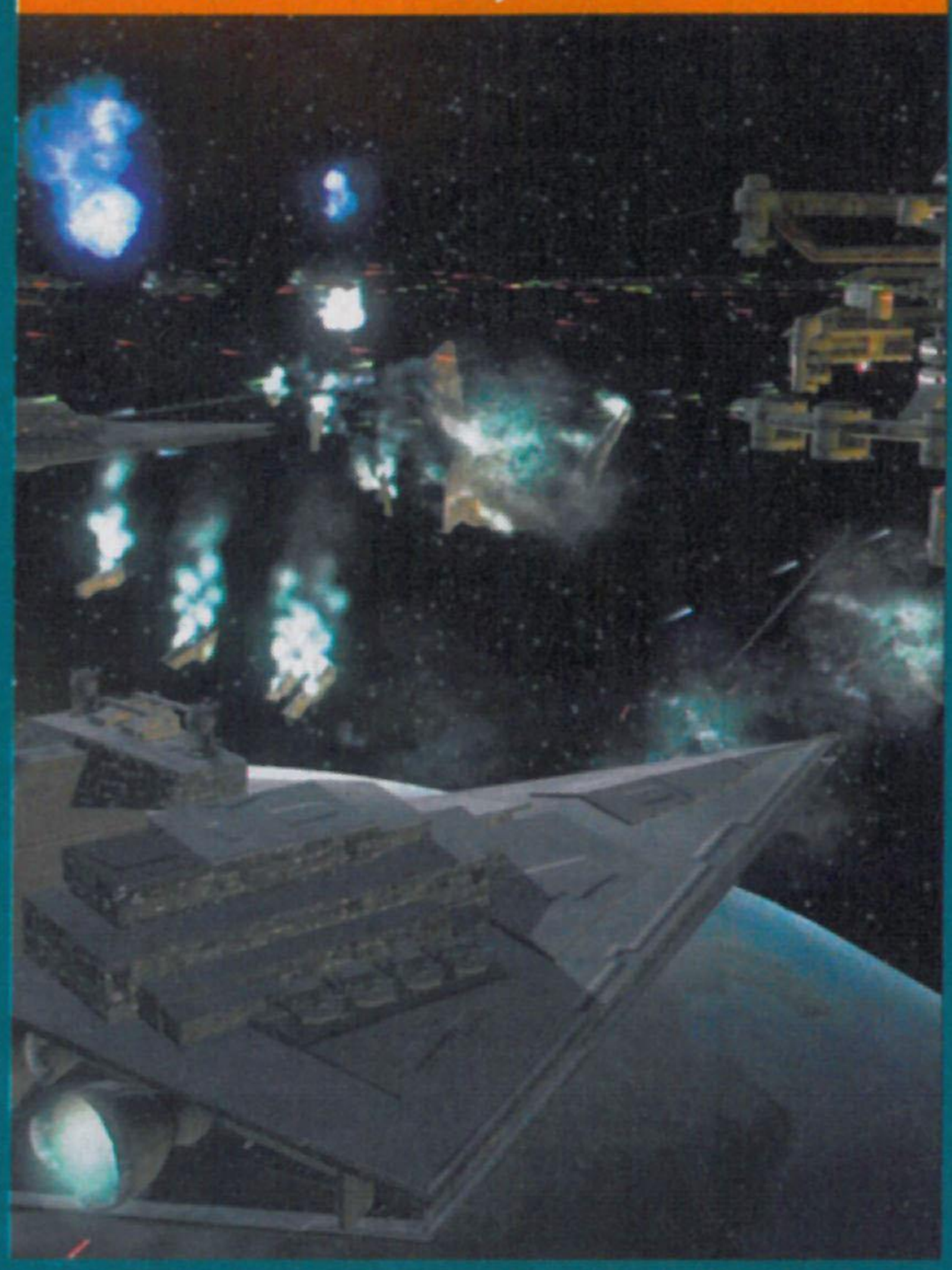
Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

Inserenţi

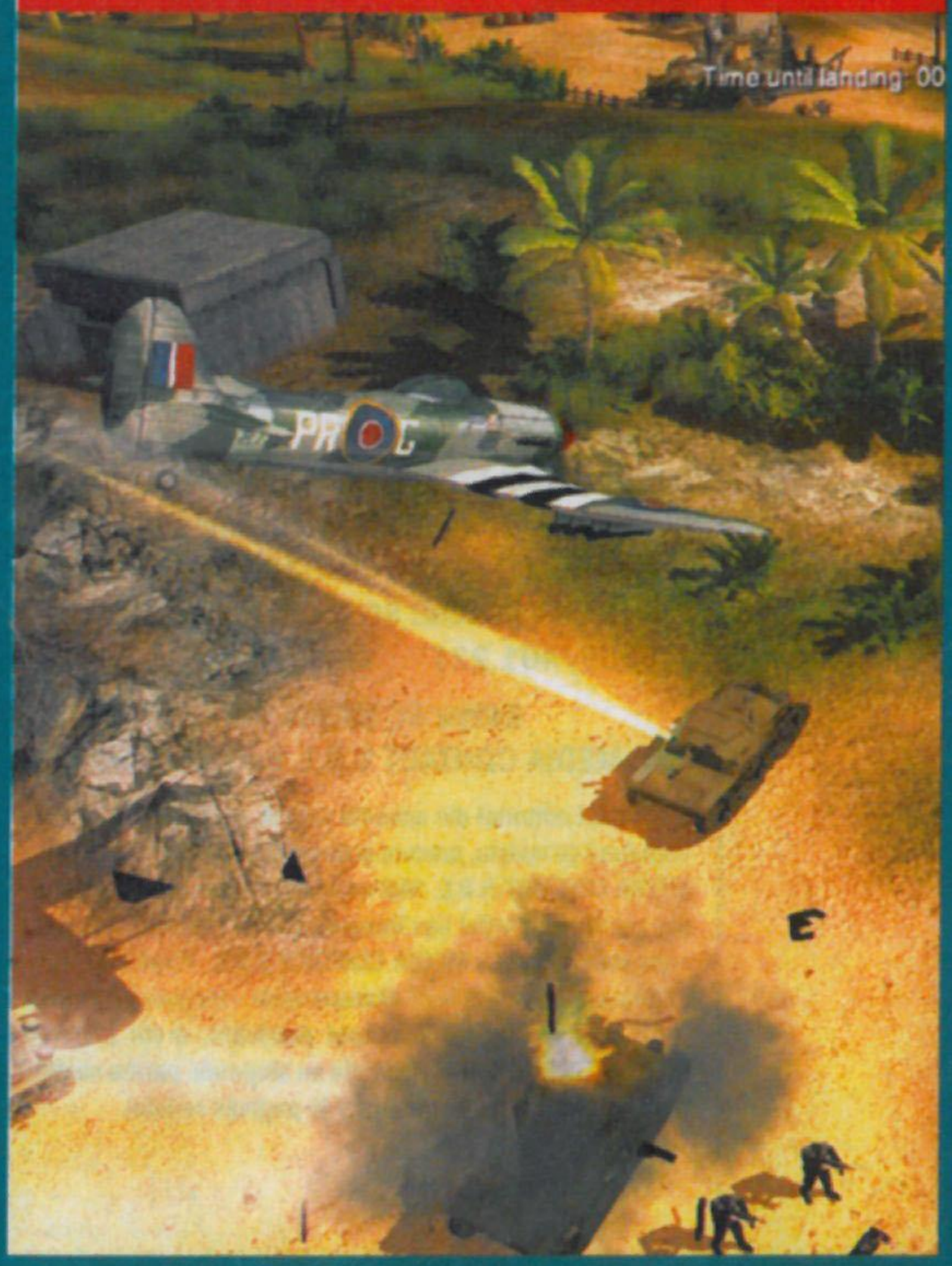
BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

65 februarie/2006

Star Wars: Empire at War



Codename: Panzers-Phase Two

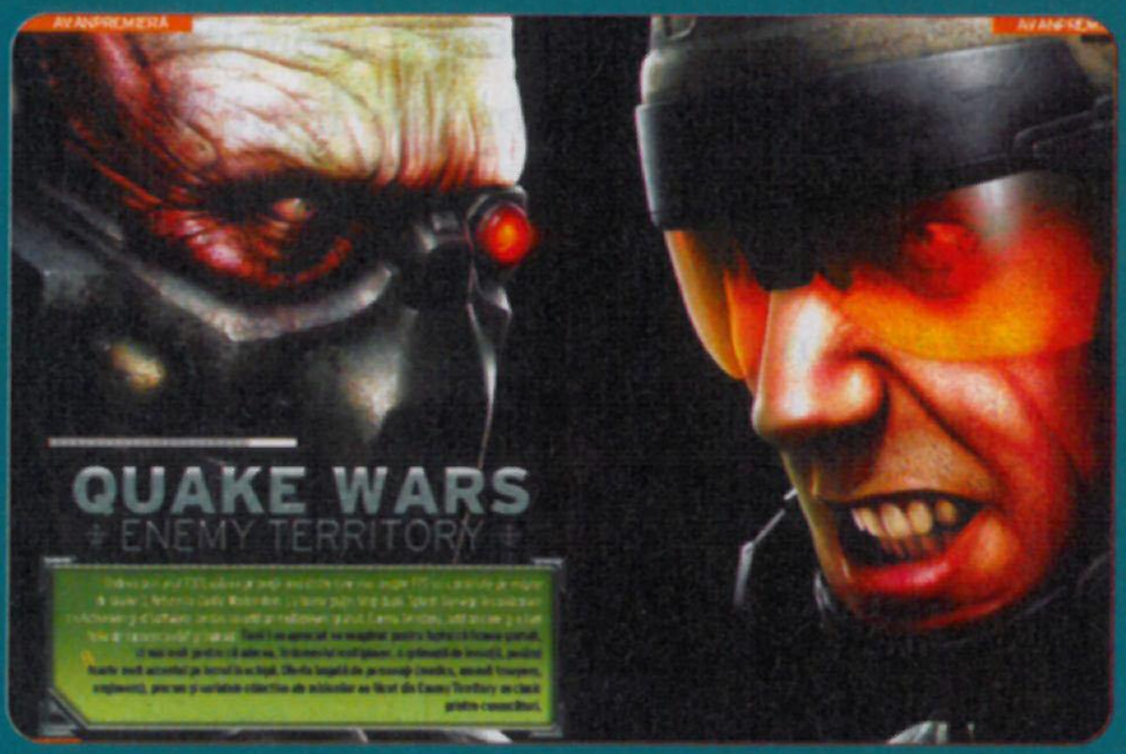


Burnout: Revenge



Actualităţi

Avanpremieră



Jocuri FULL

Special



Teste

Strategy

Action

Sport/Sim

Hardware

Console

Insider

Service

Concurs

65 februarie/2006

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

CD 1

FULL VERSION

GUN METAL

CD 2

FREE FULL VERSIONS

TrackMania Nations
URU to D`ni add-on

SPECIALS

Half-Life 2 MOD
Pro Evolution Soccer 5 - DIVIZIA A
UT 2004 MODS

VIDEOS

Battlefield 2: Modern Combat
Battle for Middle-Earth II
Titan Quest

DRIVERS

nVidia ForceWare 81.98 (win2K/XP)

PATCHES

Age of Empires 3 v1.04

TOOLS

Daemon Tools v4.03
Everest Ultimate v2.5
Total Commander v6.54
XnView FULL
Yahoo! Messenger v7.02.120

MYSHOP

Detalii pe CD/DVD

MySHOP

Gun Metal CD-DVD



Full Version

TrackMania Nations CD-DVD



Free Full Version

URU to D`ni add-on CD-DVD



Free Full Version

Timeshift DVD



Demo

DVD

FULL VERSION

GUN METAL

FREE FULL VERSIONS

Soldat
TrackMania Nations
URU to D`ni add-on

DEMOS

Ankh
Crashday
Panzer Elite Action
Rainbow Six - Lockdown
Star Wars - Empire at War
Timeshift

DRIVERS

ATi Catalyst v6.1 (win2K/XP)
nVidia ForceWare 81.98 (win2K/XP)

PATCHES

Age of Empires 3 v1.04

SPECIALS

Pro Evolution Soccer 5 DIVIZIA A
Half-Life 2 MOD
UT 2004 MODS
Wallpapers

TOOLS

Daemon Tools v4.03
Everest Ultimate v2.5
Total Commander v6.54
XnView FULL
Yahoo! Messenger v7.02.120

VIDEOS

PCG @ TV Transilvania - God of War
Battlefield 2: Modern Combat 1, 2, 3
LotR - Battle for Middle-Earth II
Titan Quest
Crytech - techdemo
Dungeons and Dragons Online - Bard
Dungeons and Dragons Online - Mage
Dungeons and Dragons Online - Rogue
Faces of War - Omaha
Prey - XBox 360
Splinter Cell - Double Agent





Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificaţi cu atenţie dacă acestea nu prezintă defecţiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeţei etc.). Asemenea defecţiuni pot provoca defectarea unităţii optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacţiei, cu condiţia ca defecţiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.





Gun Metal

Luna aceasta vă propunem un **clasic arcade-style action game** în care toată filosofia e că nu e nici o filosofie, şi ăsta ni se pare lucrul cel mai bun.

Într-o variantă ştiinţifico-fantastică trebuie să bubuim o grămadă de adversari super robotizaţi. Pentru aceasta avem la dispoziţie două module de luptă desprinse parcă din postul de desene animate violente şi colorate, Jetix. Îndelunga vizionare a acestui post de televiziune, cam două ore pe zi, 365 de zile/an (atât cât are voie fiul meu să-l vizioneze), m-a determinat să ajung la concluzia că jocul va prinde în mreje copiii între 6 şi 14 ani, fani ai stilului Jetix. Va prinde şi la adulţii de orice vârstă şi orientare sexuală, cu condiţia să fie jucat în timpul serviciului, când o ureche trebuie să fie permanent ciulită spre biroul şefului.

Revenind la modulele noastre, trebuie să luptăm fie ca un super robot gigant, tot numai fiare şi cabluri, fie cu un super supersonic MIG launcher modernizat, nu de israelieni, cum e în prezent, ci de urmaşii urmaşilor lor. Modulul meu preferat de luptă era supersonicul, deşi uneori forţam nota riscând să pierd misiunea din cauza acestei alegeri unilaterale. La fiecare misiune, dacă se poate, încă de la briefing trebuie să-ţi dai seama de specificul preponderent al luptei, terestru sau aerian. Oricum, în toate misiunile, combinaţia acelor module este necesară. Misiunile sunt simple sub aspect strategico-tactic: trebuie să protejezi localităţi cu arhitectură futuristă (să ai grijă la civili... eu mai călcam din greşeală pe câte unu-doi-şase, în focul luptei), să escortezi convoaie şi altele asemănătoare. Cam ce fac trupele O.N.U. prin ţările ocupate. Ups! Reformulăm: prin ţările eliberate de sub regimuri dictatoriale, care sunt sprijinite în prezent pe drumul lor anevoios spre valorile democraţiei.







Roboţelul „robo-joacă killer", mândru de adversarii săi, are la dispoziţie două braţe gun din care ţâşnesc, cu o frecvenţă năucitoare, proiectile (aviz amatorilor, are stocuri inepuizabile), iar la fiecare misiune mai primeşte câte o armă specifică pentru tipul de vehicule - aeriene şi terestre - cu care sunt atacate forţele întotdeauna albastre, apărate de robo-utilajul-jet. Când zburăm e o splendoare, avem o miră, din aceea ca la avioanele supersonice, care se colorează în roşu (parţial sau integral) şi ne semnalează ce tip de arme să folosim (rachete ghidate prin laser, misive termo ghidante sau cele două mitraliere clasice). Manevrabilitatea supersonicului super jet SF e net superioară zburătoarelor tehnologice din prezent, iar rezistenţa super jetului la frecarea cu solul sau la impactul aerian cu adversarii e de domeniul fantasticului! Cu ceva asemănător ar trebui să se doteze şi forţele aeriene române, pentru că după ce ari vreo câteva hectare cu burta oţeloasă a supersonicului, te poţi înălţa la cer ca o rândunică. Aşa nu am mai avea MIG-uri plantate (cu încălcarea celor mai elementare norme de proprietate) pe pământul sărmanului ţăran, român de european ce e. Grafica peisajului aerian, alternanţa planurilor spaţiale sus-jos în funcţie de manevrele efectuate (te poţi şi roti cu superjetul, exact cum aţi văzut în Top Gun) sunt foarte bine realizate.

Tot ceea ce îţi cere acest joc este o mare rapiditate în mişcarea degetelor şi reflexe. Feeling-ul cel mai feelingos îl ai cu joystick-ul în mână, aşa că, folosiţi-l, dacă aveţi.

Jocul e plăcut pentru îţi conferă o senzaţie de curat, de luminos, iar cantitatea impresionantă şi diversă de inamici care te atacă terestru şi aerian nu te apasă, nu te stresează, poate în parte şi datorită graficii drăguţe şi suficient de detaliate a adversarilor. Veţi recunoaşte replicile viitorului din gura trupelor şi vehiculelor armate actuale. Avem avioane de vânătoare, transportoare aeriene a trupelor terestre, versiunea modernă a tancurilor, a artileriei, antiaeriene, rachete portabile sol-aer, etc. Toate acestea sunt în dotarea inamicului, dar nimic nu se compară cu puterea de foc, oleacă exagerată a transformer-ului nostru. De asemenea, piloţii vehiculelor aeriene inamice ar fi trebuit să se mişte şi să evite atacurile super MIG-ului meu puţin mai bine, dar probabil că producătorii au ales varianta clasică; mai prostălăi, dar mult mai mulţi.

Game-ul nu revoluţionează nimic, dar nici nu zgârie gusturile jucătorilor. Alţii poate ar folosi termenul de mediocritate pentru a-i găsi un atribut, dar chiar dacă suma elementelor constitutive ce compun jocul pare una mediocră, mai există ceva ce mă determină să nu folosesc acest calificativ. Pentru a vorbi de acest „ceva" prefer să folosesc o descriere reprezentativă în locul unei explicaţii conceptuale (preferata redactorilor). După prima misiune realizată am avut imaginea unei găşti de băieţi la vreo 12-13 ani, care intră într-un local special amenajat şi, cu un suc lângă ei, bagă de mama focului **Gun Metal**, în timp ce cu zâmbete şi rânjete (în funcţie de personalitatea fiecăruia), schimbă replici legate sau nu de joc, dar specifice vârstei lor.

Ei, bine, ăsta-i **Gun Metal**: simpatic, distractiv, relaxant, jucabil fără prea multe bătăi de cap.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro



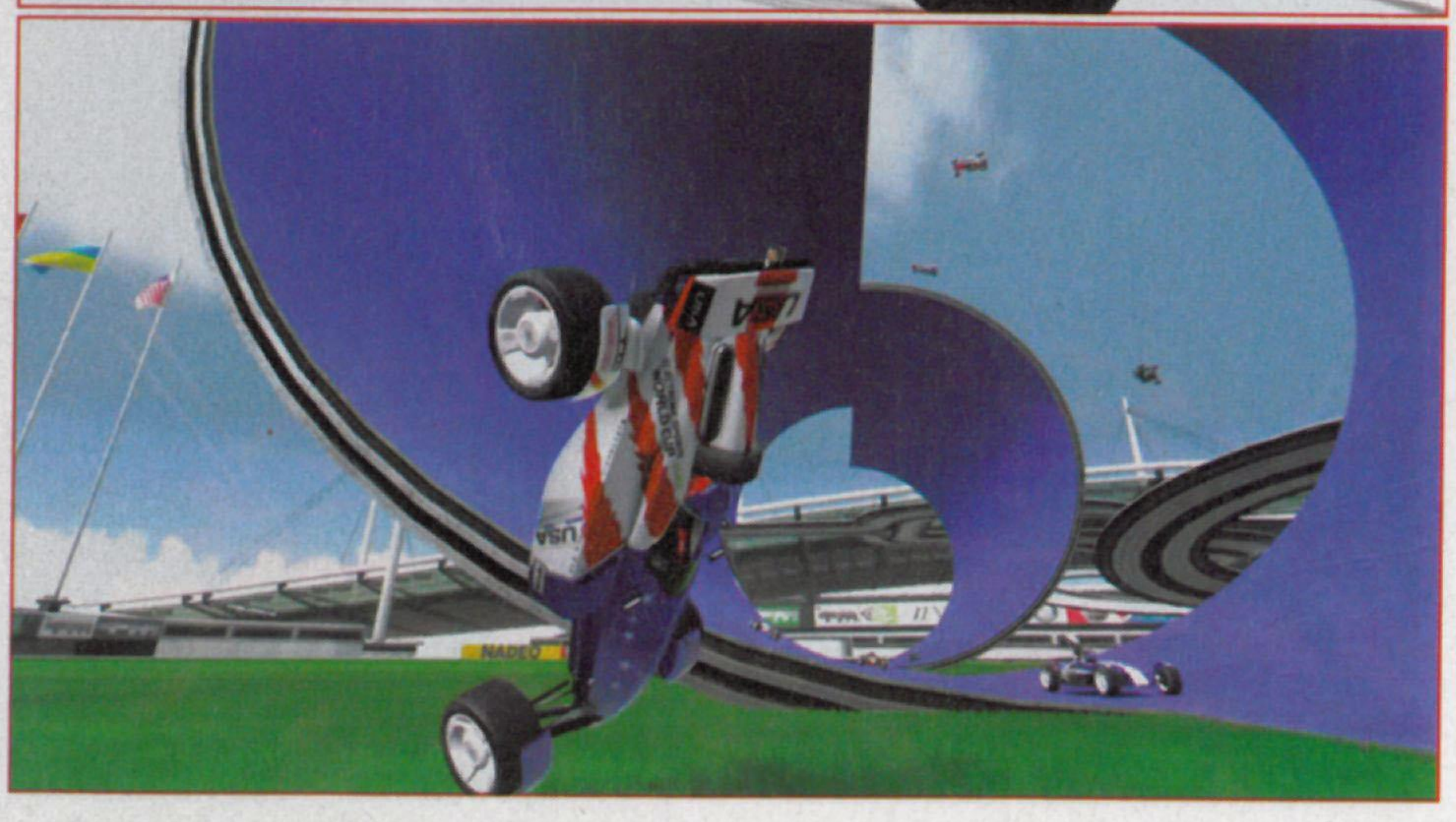


TrackMania Nations

Un nou capitol din TrackMania complet gratuit şi care nu renunţă la nici unul dintre ingredientele care au dat naştere unei comunităţi online imense, grupate în jurul capodoperei francezilor de la Nadeo. Cum se numeşte miracolul?

TrackMania Nations.





Graţie Nvidia, care a sponsorizat puternic producţia jocului, şi iminentei Electronic Sports World Cup, una dintre cele mai importante competiţii din sectorul jocurilor video, ne-am trezit cu un joc excelent, gratuit şi pe CD-urile şi DVD-ul din luna aceasta. Jucătorii din întreaga lume se vor putea întrece în finalele care vor avea loc în lunile iunie şi iulie la Paris, dotate cu un premiu final de 400.000 dolari, având posibilitatea unică să se antreneze acasă fără să cheltuiască nici un ban, în afară de curent, cafele, cornuri şi covrigi. Vi se pare normal în toată anormalitatea care ne înconjoară?

Preţul succesului

Cei care nu aţi reuşit încă să gustaţi primul **TrackMania** şi sequel-ul **Sunrise**, aflaţi că este vorba despre un racing game pur arcade. Condusul este foarte plăcut şi imediat, fără să pretindă nici o veleitate de simulator. Nu poţi să rămâi de piatră la vederea comenzilor, de o simplitate dezarmantă (prin tastatură, pad sau volan): maşinile reacţionează întratât de rapid, încât chiar şi atunci când sunt în aer pot fi controlate perfect, ceea ce face din gameplay-ul lui **TrackMania** o distracţie pe cinste. Sigur că trebuie să găseşti cea mai bună traiectorie ca să nu ieşi în decor, dar asta se poate face cu cea mai mare uşurinţă. **TrackMania Nations** este clasicul „încă un traseu şi gata". Este simplitatea pură care se transformă în gameplay, cu o doză colosală de spectaculozitate. În **TrackMania**, adevărata provocare este cea contra sine însuşi, iar circuitele şi adversarii controlaţi de calculator sunt pe măsura acesteia. Frenezia şi viteza curselor, jocul murdar pe care-l practică adversarii, toate acestea sunt excelent implementate de programatorii de la Nadeo.

Un editor de nota 10

Adevărata artilerie grea a jocului, care l-a adus la stadiul de adevărată referinţă pe net este cu siguranţă editorul de piste, prezent, desigur, şi în **TrackMania Nations**. Din câteva clicuri de mouse îţi construieşti circuite customizate, demne de cele mai îndrăzneţe visuri ale urbaniştilor secolului XXI: curbe imposibile, tuneluri, trambuline, străzi suspendate... tot ce-ţi trece prin minte. Toate acestea se vor putea utiliza în jocul online şi schimba cu cele ale altor jucători.

La cursă, naţiune!

Noutatea care-ţi sare în ochi din start este noua haină estetică a jocului. Cum puteţi vedea din imaginile alăturate producătorii s-au decis să ambienteze jocul

într-un fel de circuit realist, cu mult public, pentru a se apropia mai mult de spiriful de competiţie al Electronic Sports World Cup. Iată cum, şi maşinile seamănă binişor cu bolizii din Formula 1, având skin-uri superbe, editabile şi ele, care reprezintă culorile celor 53 de naţiuni participante la eveniment. Programatorii au adus engine-ul grafic al lui **Sunrise** la o calitate superioară şi graţie unei optimizări deosebite (în special pe plăcile grafice Nvidia... se înţelege!), fără să facă excese de cerinţe hardware.

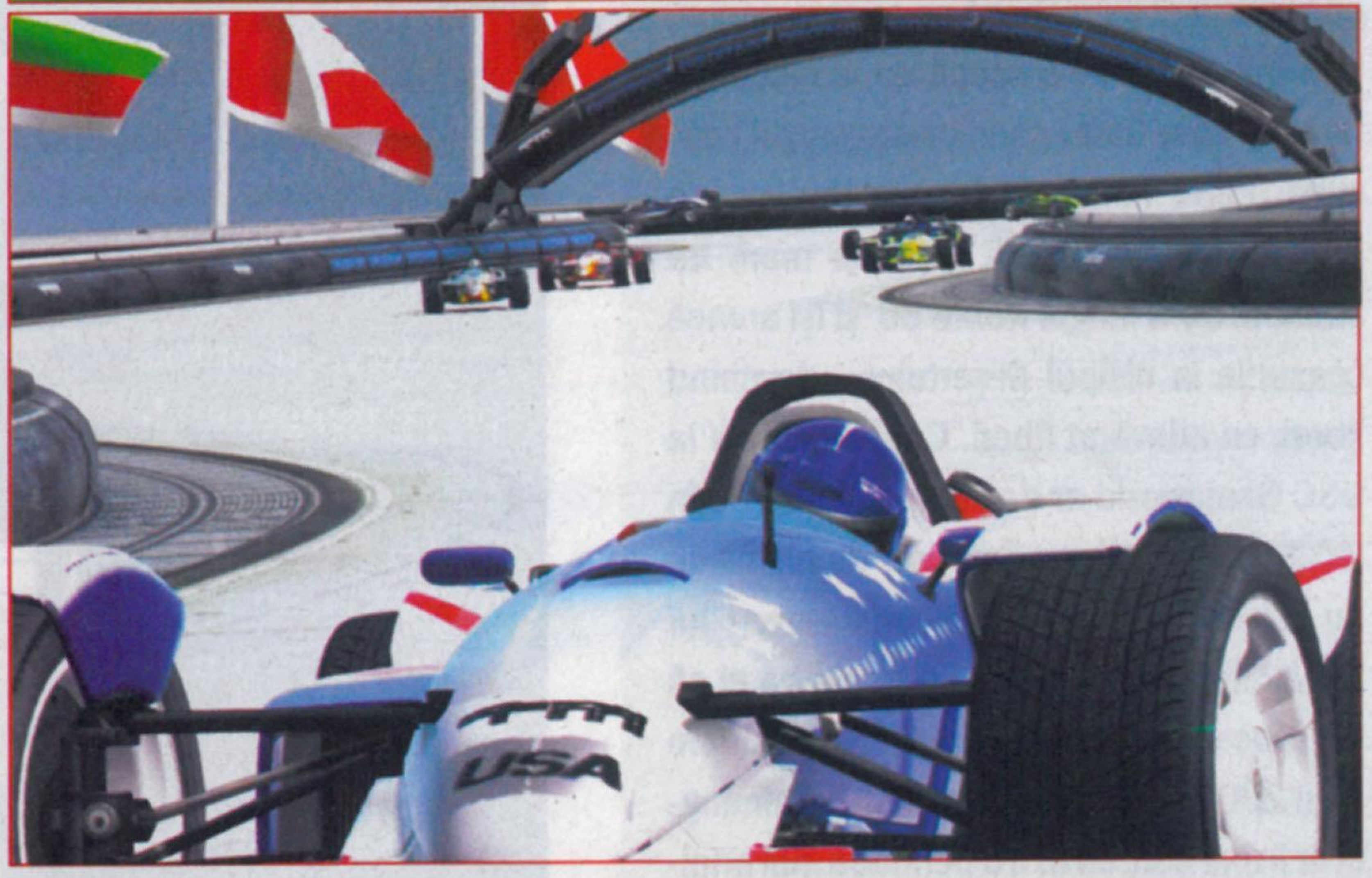
Sunt confirmate toate caracteristicile care au creat imensa comunitate a jocului, între care peer 2 peer data exchange şi multiplayer-ul online sau în LAN, cu o interfaţă super friendly. În privinţa acestui ultim aspect, neaşteptatul succes al jocului a adus mici bătăi de cap, dat fiind că a fost eliminat clasamentul mondial cu timpii cei mai buni, fapt care nu ne împiedică, însă, să jucăm contra a mii de jucători online.

Dacă sunteţi începători în **TrackMania**, trebuie să ştiţi că există 90 de circuite împărţite în trei niveluri jucabile în single (sau cu prietenii prin „hot seat"), în aşa fel încât să învăţaţi abecedarul TrackManiacului pur sânge. Unde mai pui că cei 400.000 de dolari aşteaptă fluturând la Paris...

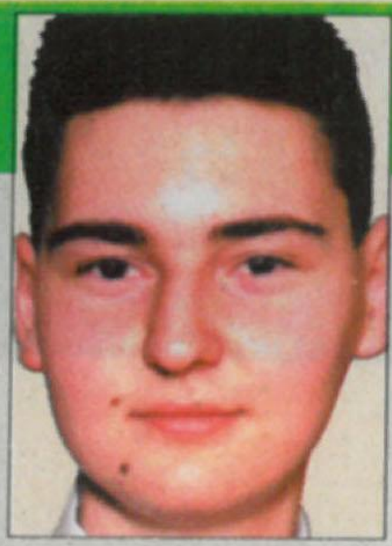
Uite că se întâmplă minuni şi azi! Un joc absolut gratuit şi jucabil fără să ai nevoie de nici o înregistrare. Nu, nu este o versiune redusă de **TrackMania**, ci una care străluceşte într-o nouă ţinută grafică (îmbrăcată special pentru Electronic Sports World Cup) şi o optimizare deosebită a engine-ului 3D. **TrackMania Nations** are toate atuurile unei referinţe în multiplayer, de la editorul de piste la posibilitatea de a schimba propriile creaţii cu jucătorii din întreaga lume. Superb! Merçi, Nadeo!

PC LAMER
cipri@pcgames.ro





OPINIE
ERDEI JÁCINT

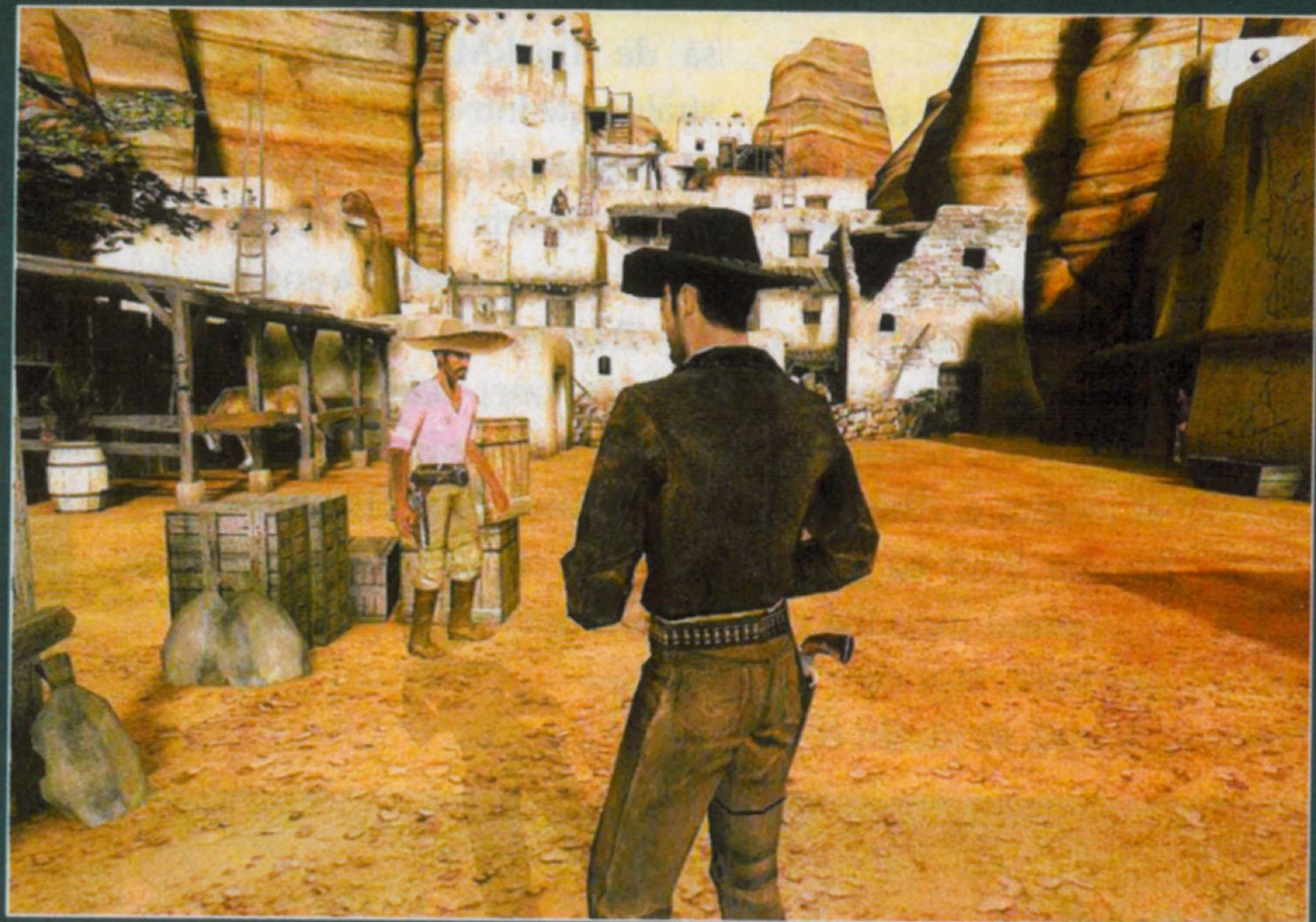


Timpul... duşmanul nostru cel de toate zilele

Timpul... poate cea mai mare şi mai grea limitare care ne apasă umerii. Câteodată avem prea mult (când trebuie să fii etern zâmbitor la şedinţe), câteodată prea puţin (numai nu-ţi ajunge timpul să joci toate titlurile care te atrag). Ne presează pe noi ca jucători şi îi presează pe ei ca producători. Îmi amintesc o scenă de la începutul filmului Easy Rider când protagoniştii peliculei, Peter Fonda şi Dennis Hopper, se opresc pentru o clipă înaintea marii lor călătorii de-a lungul Route 66 şi îşi aruncă ceasurile în nisipul deşertului - devenind liberi, cu adevărat liberi. Cred că cei de la GSC Gameworld ar da acum orice să fie în locul lor. Săracii, cred că mor de ruşine că au trebuit să anunţe amânarea lui **S.T.A.L.K.E.R.** pe 2007. Se poate ca ei să fie inocenţi şi publisher-ul să considere anul 2007 mai prielnic. Că în 2007 timing-ul ar fi mai bun, că ar fi o perioadă mai prielnică pentru vânzări... Sau poate că "boala" lui **Duke Nukem Forever** e contagioasă şi e nevoie în industria jocurilor de nişte miraje care dispar tocmai când crezi că le-ai prins. Oricare ar fi adevărul un lucru este cert: timpul trece şi, încet, jocul se învecheşte şi îşi pierde farmecul de nimfă primăvăratecă. Pe de altă parte, se pare că unii sunt favorizaţi de timp şi dispun de nenumărate fire de nisip care pot curge comod în clepsidră. Conform unor zvonuri se pare că cei de la Blizzard lucrează de patru ani la **Diablo III**. Să-i credem, să nu-i credem?! Dacă e să-i credem, numele de cod al echipei ar fi Snowstorm, iar al jocului **Beelzebub 3**. Zvonurile apărute spun multe, unele lucruri mai credibile, altele mai incredibile. Unele chiar încearcă să tragă paralele cu **World of Warcraft**. Vorbesc de engine 3D, de o grafică uimitoare, de un nou capitol în nesfârşita epopee a bătăliei dintre Bine şi Rău, de un gameplay făurit pe baza primelor două episoade, de lumi imense şi multe alte basme. Un lucru este însă cert: doar timpul ne poate spune ce e adevărat şi ce nu din acestea! Acum faceţi-vă puţin timp şi, între două download-uri, mai jucaţi ceva!

Atari stă prost cu banii

Din unul dintre ultimele press release-uri ale publisher-ului transpiră o oarecare nesiguranţă financiară, deoarece veniturile nete au coborât, pe perioada Octombrie-decembrie 2005 la 100,8 milioane USD, comparativ cu 156,4 milioane USD câştigaţi în acelaşi interval al anului 2004. Cu puţine calcule, băieţii de la Gamecloud au ajuns la concluzia că Atari a ieşit în pierdere cu aproape 5 milioane de verzişori, în timp ce, cu un an înainte, înregistra un profit de 19,6 milioane. După ce i-a părăsit şi compania creditoare, HSBC Buisness Credic, companie ce declarase anterior că nu mai plănuiesc să piardă lovele investind peste măsură în publisher, Atari a început să îşi facă griji. Planurile de restructurare include, evident, găsirea unei noi companii creditoare şi, tot ce-i posibil, vânzarea unor licenţe ludice către alţi distribuitori. Cu toate acestea, Atari a declarat că jocurile ce urmează a fi lansate în perioada ianuarie-martie 2006, printre care **Dragons Online**, **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, **Desperados 2: Cooper's Revenge**, **Driver: Parallel Lines** şi **Tycoon City: New York**, nu vor suferi nici un delay.



Halo 2 pe PC

După o grămadă de zvonuri şi bârfe din spatele extrem de apreciatului **Halo 2** şi a relaţiei sale cordiale cu sistemele PC, iată că inevitabilul a fost anunţat: Microsoft Game Studios declară sus şi tare că varianta pentru PC a FPS-ului este în curs de dezvoltare. Staţi, copii, căci asta nu e totul. Muncind cot la cot cu băieţii de la Bungie, producătorul francizei originale, MGS a anunţat că **Halo 2** va funcţiona numai şi numai pe sistemul de operare Windows Vista. Dacă până acum utilizatorii din lumea întreagă aveau dubii dacă să treacă sau nu la noua versiune de OS, ei bine... vor fi nevoiţi. Versiunea PC a lui **Halo 2** va include, pe lângă jocul propriu-zis, şi Multiplayer Map Pack-ul lansat a posteriori jocului pe Xbox, precum, se pare, şi un editor de niveluri. Nu a fost anunţată nici o dată de apariţie.



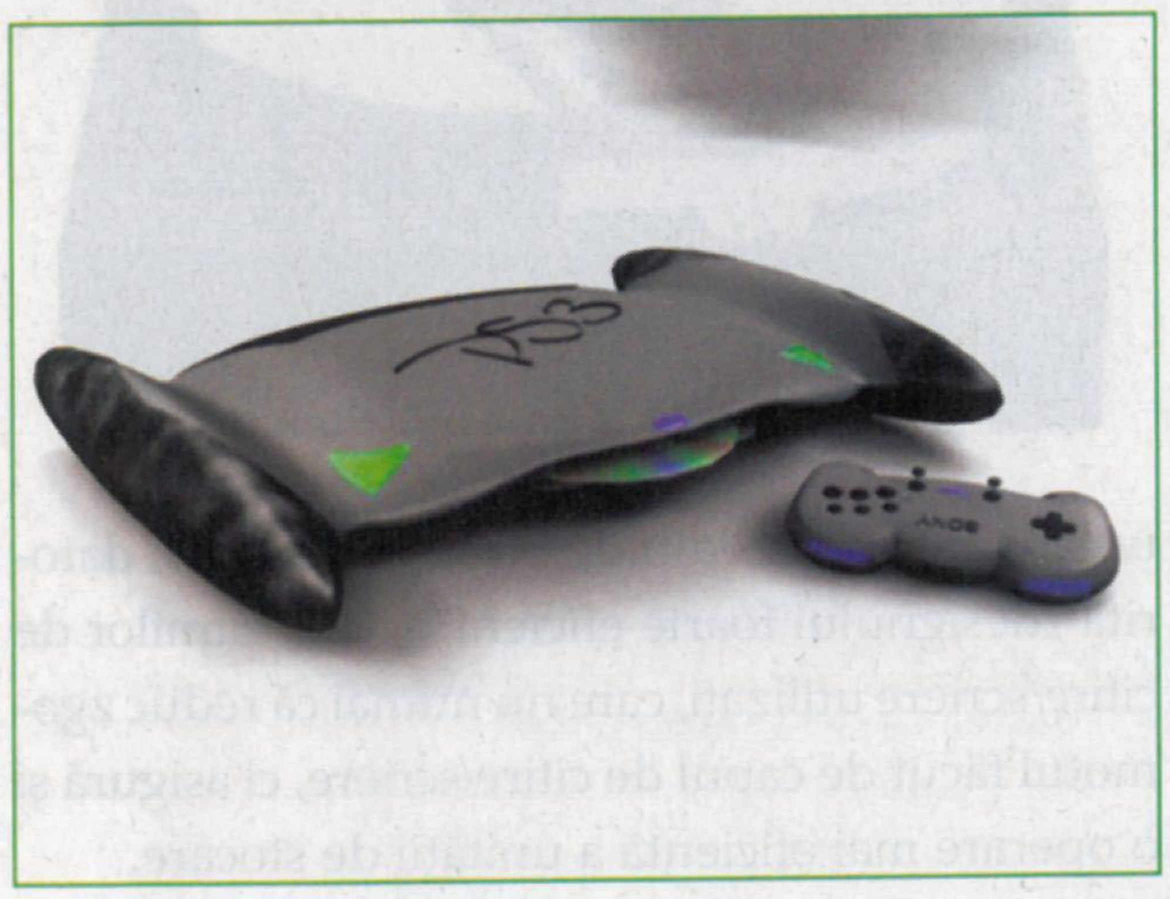
Lionhead îşi vinde trupul

După o serie de release-uri ludice nu tocmai fericite, se pare că Lionhead Studios încearcă să se vândă unui publisher de calibru. Într-o declaraţie dată celor de la Gameindustry.biz, producătorul din spatele unor jocuri precum **Fable** sau **Black and White** este curtat momentan de Microsoft şi Ubisoft. Culmea culmilor, EA nici măcar nu este interesată de această achiziţie. Ubisoft pare un pretendent bun, fiind la o aruncătură de băţ de producătorul englez, însă mega-conglomeratul Microsoft ar avea în Lionhead o nouă deschidere pentru platforma X360 – creând astfel exclusivitate X360 pentru **Fable** şi distrugând orice şanse ca **The Movies** să vadă vreodată faţa unui PS2 sau GCN.



Playstation 3 - la Taipei

Sony şi-a anunţat planurile de a-şi scoate bebeluşul în lume la Taipei Game Show 2006. Aceasta vi fi prima apariţie de gen a produsului la TGS, după ciudăţeniile petrecute la Tokyo Game Show şi E3, când tot ce a pus Sony la dispoziţie era o bucată de hardware şi un controller amărât. Este foarte greu de spus ce anume vom vedea la expoziţie, însă cert e că 20 dintre cele 80 de standuri Sony au fost special rezervate pentru respectiva consolă, ceea ce sugerează că PS3 ne va fi arătată în toată plenitudinea sa. Cu toate acestea, sunt foarte slabe şanse să pupăm la TGS vreun joc pentru PS3, în afară de clasicele trailere deja ultra fumate din **Tekken**. **Metal Gear Solid 4, Killzone** sau **Resident Evil 5**. Şi de curiozitate, vă informez că la acelaşi TGS, Microsoft vine cu al său X360, precum şi un set de jocuri mai mare decât cele 19 plănuite iniţial, incluzând **Call of Duty 2, Dead or Alive 4, NBA Live 06, Project Gotham Racing 3**, şi **Ridge Racer 6**.



Guild Wars Factions Betatest

ArenaNet anunţă că se pregătesc serios să pună la dispoziţia amatorilor betatestul add-on-ului **Factions**. Posesorii MMORPG-ului, precum şi cei care au participat în programul de pre-order al lui Factions se vor putea delecta cu noile personaje, arme şi teritorii începând de pe 24 Martie, anul curent. Fiecare jucător îşi va putea invita trei prieteni să încerce beta-ul, prin intermediul unei interfeţe built-in. Aşadar, dragi fani ai uitatului sub fusta elementalistei, pregătiţi-vă. Add-on-ul e aproape.



Compozitor pentru Ghost Recon: Advanced Warfighter

Se pare că Tom Salta este compozitorul ales să îşi etaleze talentele muzicale pentru Ghost Recon: Advanced Warfighter, după ce, anterior, a mai lucrat la proiecte precum Cold War şi Ghost Recon 2. Aşadar, undeva prin martie, ne vom delecta auzul cu tot soiul de sunete de fond orchestrale. Sper să merite.

Gothic 1 re-released!

Versiunea internaţională a lui Gothic 1 va fi republicată şi va conţine în plus o grămadă din conţinutul cenzurat din versiunea americană. Să mă bată Dumnezeu dacă mai ţin minte ce fusese cenzurat şi ce nu, însă pentru cei care nu au pus mâna la vremea lui pe joculeţ sau cei care doresc să îl reia şi nu îl mai găsesc în comerţ, e o veste bună.

Paraworld - amânat din nou

RTS-ul cu tente preistorice al celor de la Sunflowers suferă, din nou, o amânare subită. Conform declaraţiei oficiale, jocul trebuie să treacă printr-un procedeu "de verificare a calităţii", care va dura nu mai puţin de şase luni mari şi late. Adicătelea, să nu fie clientul nemulţumit. Procesul respectiv implică "cel mai mare test multiplayer văzut vreodată în Germania". De la Auschwitz încoace, sau cum?

Resident Evil the movie - noi zvonuri

Cum nu se putea altfel, toată lumea din industria cinematografică trebuie să bârfească. Drept pentru care se zvoneşte cum că Russell Mulcahy (Highlander II) va fi omul din spatele scenei (ştiţi voi, ăla de dă ordine şi face legea), cu Mila Jovovich în rolul lui Alice, şi cu acţiunea desfăşurându-se undeva în Japonia.

Proces împotriva Take Two... **din nou**

Firma de avocatură din Pensilvannya, Schiffrin & Barroway, au intentat un nou proces împotriva lui Take Two, "graţie", aţi ghicit, notoriului mod Hot Coffee pentru GTA San Andreas. Deja atât de sătul sunt când aud de procesele împotriva Take Two pe marginea nenorocitului ăluia de mod, încât mi se face scârbă.

1,5GHz **fără ventilaţie**

Compania taiwaneză, producătoare de cipuri, a anunţat două noi procesoare de 1,5GHz respectiv de 1GHz, construite pentru sistemele mici de procesare care nu au nevoie de cooler. Noua linie de procesoare x86 - produsă de compania Eden - este proiectată pentru a rula la cel mai mic nivel de tensiune care reduce consumul de energie al bateriei. Noua linie va fi livrată împreună cu Via V4-Bus - o componentă vitală pentru realizarea transferului de date către și de la calculator - care înlocuiesc bus-urile Intel folosite sub licenţă până anul trecut.

Athlon 64 X2 mai ieftin

AMD a anunţat reducerea preţurilor mai multor game de procesoare, reduceri care ajung chiar și până la 32,6% la procesoare dual-core pentru sisteme desktop și notebook. AMD a lansat, de asemenea, un nou CPU Mobile Sempron.

DDR 2 crește, DDR stagnează...

... din punct de vedere al preţurilor. Preţurile DDR 400 au stagnat în cea de-a doua jumătate a lunii ianuarie, în timp ce preţurile 512Mbit DDR2 533 au crescut la 4,09 dolari, conform unui raport DRAMeXchange citat de DigiTimes. Preţurile memoriilor DDR s-au menţinut la același nivel, iar cele ale DDR2 au crescut cu 3,54% (după ce au crescut cu 3,13% în prima jumătate a lunii ianuarie).

Cache mărit la procesoarele AMD

AMD a licenţiat o tehnologie pentru cipurile de memorie care i-ar putea permite creșterea de cinci ori a cache-ului procesoarelor sale fără să schimbe dimensiunea die-urilor acestora. Tehnologia este numită Z-RAM și a fost dezvoltată de compania americano-elveţiană Innovative Silicon. Aceasta elimină componentele capacitor integrate în mod obișnuit în memoriile on-cip. Avantajul este crearea spaţiului suplimentar pentru celulele de memorie, care cresc dimensiunea cache-ului.

Discurile optice **au viaţă scurtă**

Se pare ca experţii nu au opinii reconfortante în privinţa fiabilităţii CD-urilor și a DVD-urilor optice. Potrivit acestora, unităţile nu pot preveni deteriorarea în timp a informaţiilor și recomanda utilizarea casetelor cu bandă magnetică pentru salvarea fotografiilor, filmelor și melodiilor preferate. Spre deosebire de CD-urile de fabricaţie originală, CD-urile scrise au o durată de viaţă mult mai scurtă, cuprinsă între doi și cinci ani. Această perioadă depinde și de calitatea produsului. Pentru a preveni deteriorarea CD-urilor scrise se recomandă păstrarea acestora în locuri uscate și întunecate.

Saphire

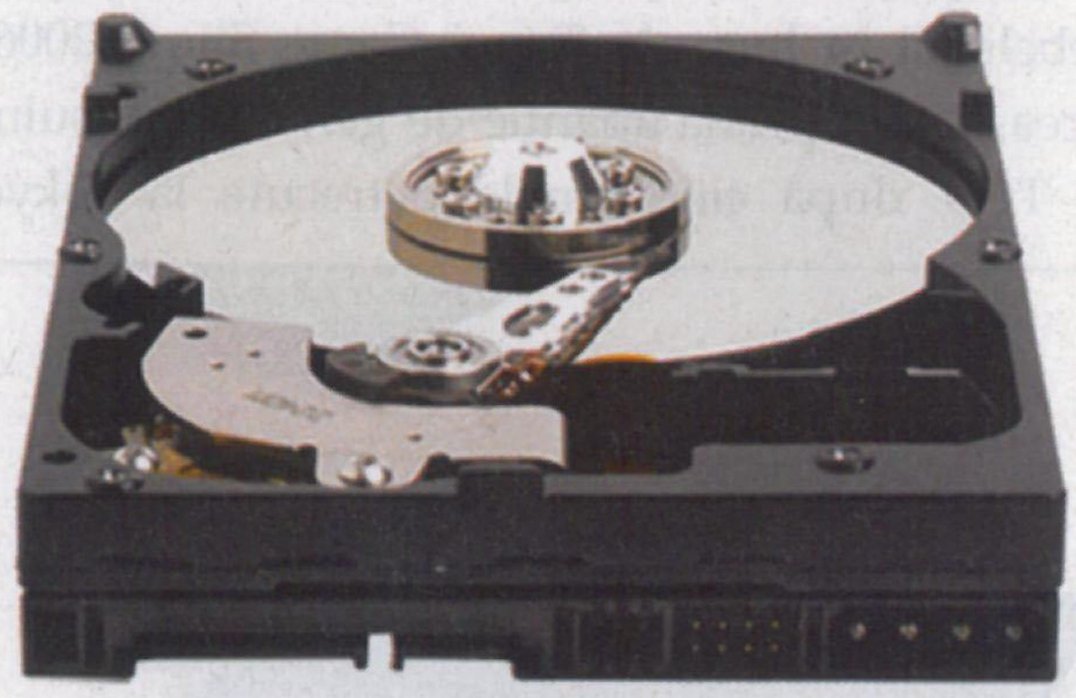
Radeon X1900 și în România



Sapphire Technology a introdus de curând seria sa cea mai nouă de plăci grafice, cu soluţii puternice de procesare grafică, disponibile prin FiT Distribution, distribuitor oficial Sapphire în România. Seria Radeon X1900 se bazează pe un GPU nou, construit cu un număr de 384 milioane de tranzistori pe cea mai recentă tehnologie de 90nm. Linia X1900 a fost proiectată pentru a furniza o performanţă ridicată pe platformele single-GPU sau double-GPU, după cum declară producătorul. Caracteristicile noii arhitecturi includ procesoare de 48 pixel shader și 8 vertex shadere, împreună cu un controller de memorie intern pe 512-biţi, compatibile cu DirectX 9 și Shader Model 3.0. Acest chip permite obţinerea unor efecte realiste ca, de exemplu, umbre dinamice ori simularea fizica a lichidelor, cum ar fi ploaia sau apa.

Western Digital

HDD de **500 GB**




Western Digital a crescut la 500 GB capacitatea de stocare a harddisk-urilor sale din seria Caviar Serial ATA, despre care spune de asemenea că au un consum redus de energie și un nivel scăzut de zgomot operaţional. HDD-ul de 500GB Caviar SE16 operează la 7.200rpm și oferă o rată de transfer de 300MBps, a anunţat firma producătoare. Unitatea dispune de 16MB cache on board și suportă Native Command Queuing (NCQ) pentru o mai bună eficienţă la citire/scriere. Producătorul spune că zgomotul produs de HDD este „practic imperceptibil pentru urechea umană într-un mediu de birou sau acasă", datorită „designului foarte eficient" și algoritmilor de citire/scriere utilizaţi, care nu numai că reduc zgomotul făcut de capul de citire/scriere, ci asigură și o operare mai eficientă a unităţii de stocare.

AMD

Dual-core pentru gameri

AMD va lansa o versiune dual-core a celui mai puternic și mai scump procesor destinat gamerilor, după ce timp de câteva luni a oferit un procesor single-core pentru împătimiţii jocurilor. În aprilie anul trecut, când AMD a introdus seria dual-core pentru procesoarele Athlon 64, cunoscută sub numele de X2. În acest timp însă a rămas blocată cu seria single-core pentru linia de top FX. Datorită noilor strategii ale companiilor producătoare de jocuri, care au început să valorifice tehnologia dual-core, era necesară lansarea procesorului FX-60 dual-core, după cum a declarat responsabilul liniei Athlon 64X. Compania susţine că până și jocurile programate pentru un singur nucleu vor simţi o îmbunătăţire a performanţei, oferită de FX-60 2,6 GHz dual-core în comparaţie cu procesorul single-core FX-57 2,8GHz. Modelul FX-57 dispune de memorie cache Level 2 de 1 MB, în timp ce FX-60 are cache Level 2 de 1 MB pentru fiecare nucleu.




POWERED BY
SAMSUNG
ECG 2006
EUROPEAN CYBER GAMES
Pentru mai multe informații : www.pgl.ro/forum
AMD
rds.LINK
best computers
PGL
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE
PROFESSIONAL GAMETTITUDE

FPS

F.E.A.R. 40.68%
Call of Duty 2 .... 28.81%
Quake 4 .... 11.86%

Strategie

Civilization IV 48.84%
Age of Empires III 20.93%
Black & White 2 .... 9.30%

Adventure

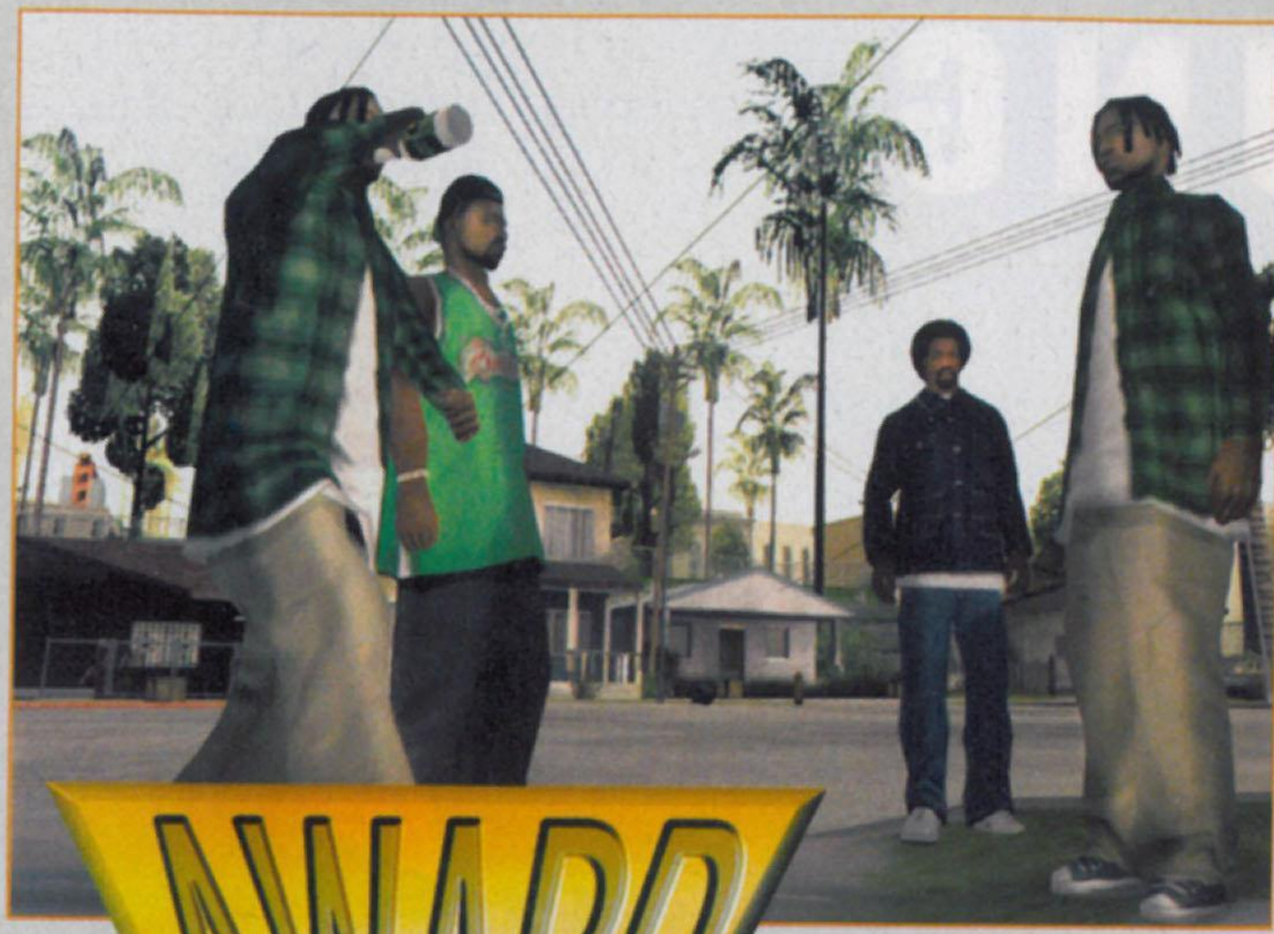
Fahrenheit 74.19%
Myst V: End of Ages 12.90%
Still Life 12.90%

RPG 2005

Star Wars - KotOR II:
Sith Lords 67.35%
Fable:
The Lost Chapters 22.45%
Dungeon Siege II 8.16%

Simulator

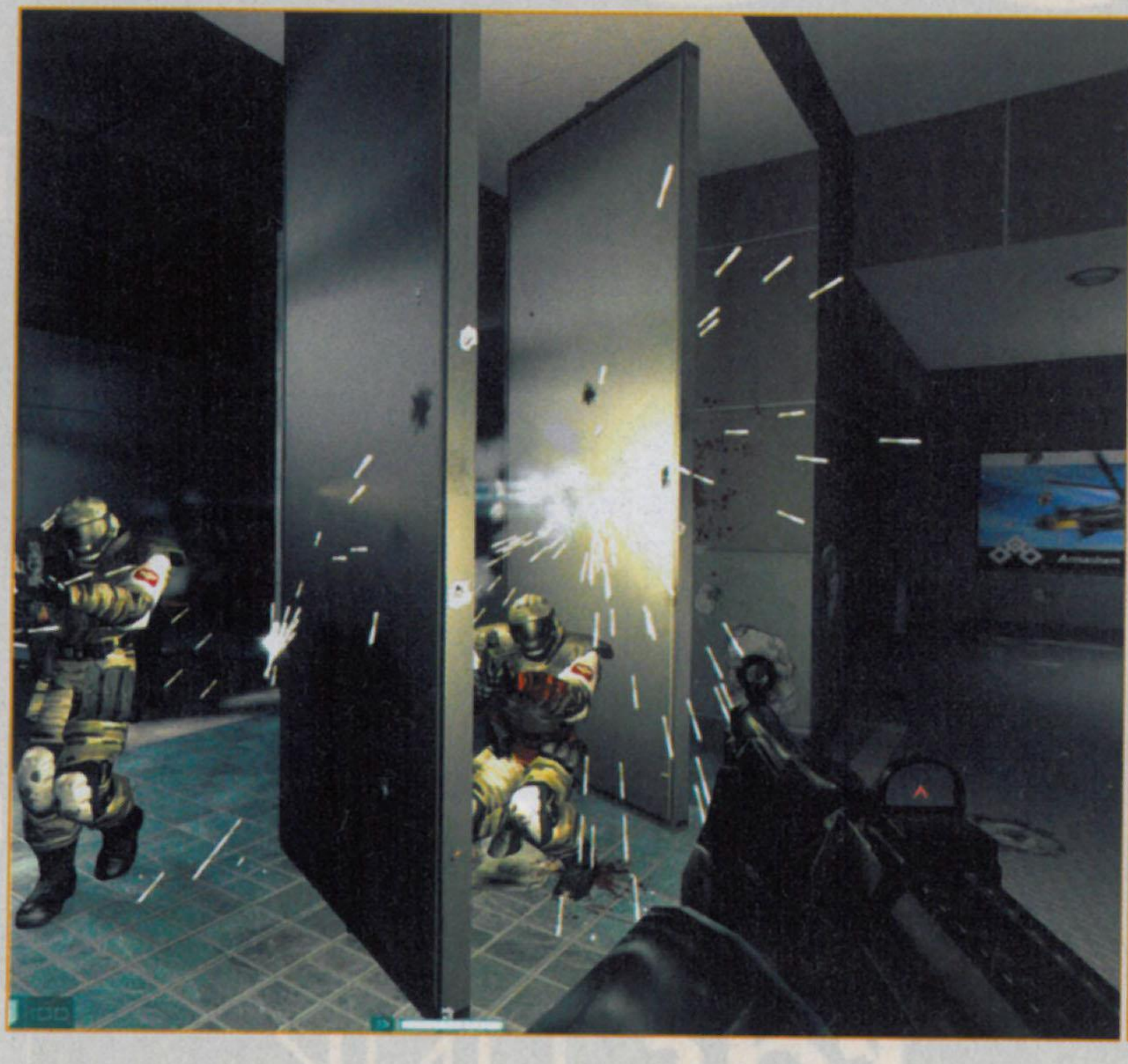
Silent Hunter III 64.00%
X^3: Reunion 24.00%
Heroes of the Pacific 8.00%





Jocurile

Cum a trecut şi anul ăsta... incredibil. Şi câte nu s-au petrecut! Am avut parte de o grămadă de titluri bune, o grămadă şi mai mare de titluri mediocre şi proaste, însă cel mai important lucru este că ne-am primit cu vârf şi îndesat porţia de joace. Pentru toate gusturile şi pentru toate buzunarele. Atât de multe jocuri au fost, încât ni s-a părut foarte greu să alcătuim un top Best of 2005, poate chiar mai greu decât în anii trecuţi... şi asta pentru că toate categoriile ludice au dau lumii câte ceva genial, fie mai hardcore, fie mai pentru nou înfiinţatul sindicat al casual gamerilor, însă ceva întotdeauna minunat, care ne face să credem că, încă, nu ne jucăm degeaba. Dar să începem cu începutul şi să vedem care a fost, în opinia redacţiei PC Games 4 Fun (opinie studiată şi disecată cu profesionalism în timpul unor lungi şi costisitoare şedinţe de redacţie), cel mai bun joc al anului 2005. Cu o majoritate absolută, am decis că laurii îi primeşte, pe deplin meritat, **World of Warcraft** şi ai săi peste 5,5 milioane de utilizatori – felicitări Blizzard pentru un nou produs de calitate, care promite să mai distrugă câteva milioane de vieţi sociale şi în acest an... Viaţă socială? Îmi pare cunoscut termenul... Pe locul doi, un joc care, probabil, nu şi-a găsit ecoul meritat în chiar toate părţile lumii, este **Civilization IV**, un TBS ca în vremurile bune, căruia prea multe defecte nu i-am putut găsi. Poate doar că ar fi niţel mai greoi pentru cei novici în artele ludice... Suflându-i tare în ceafă, ultima poziţie a podiumului o ocupă fiorosul **F.E.A.R.**, care a reuşit performanţa de a oferi jucătorului, în această perioadă destul de stearpă a FPS-urilor, o doză impresionantă de acţiune, un ritm alert, o poveste pe cinste şi, nu în ultimul rând, feeling – un atu de care foarte mulţi producători cam încep să uite. Tot un FPS,





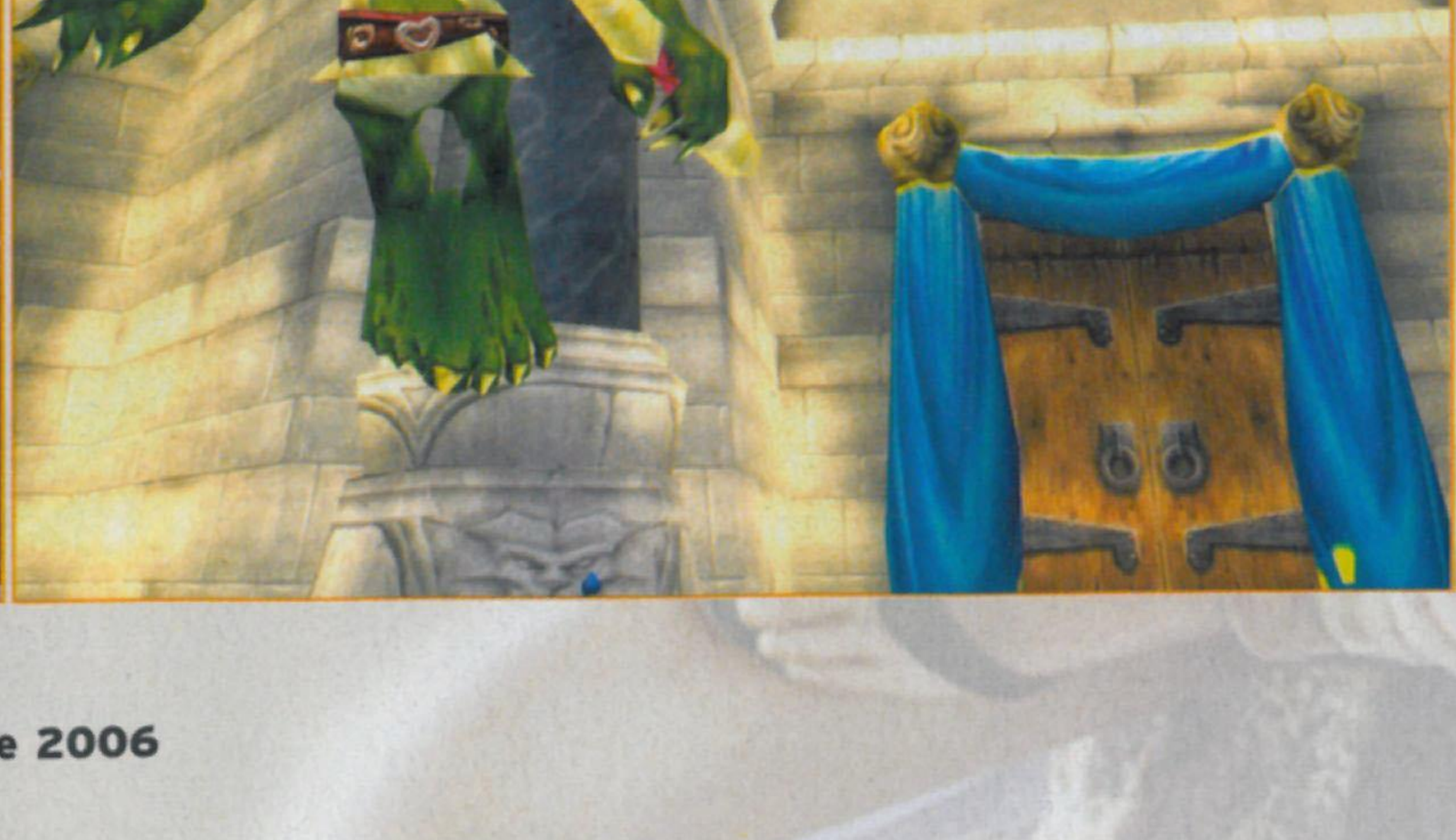


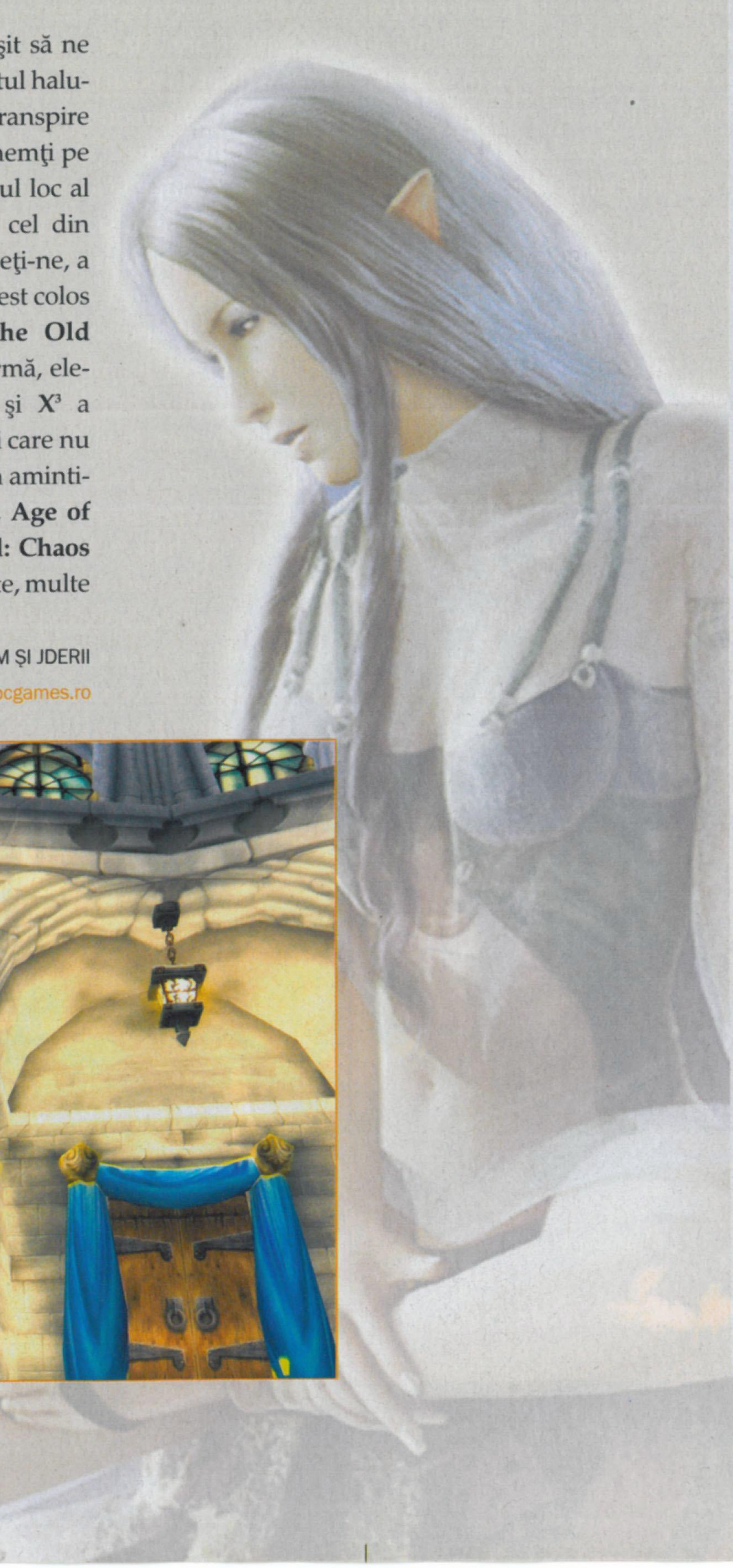


anului 2005

pe poziţia a patra **Call of Duty 2** a reuşit să ne impresioneze cu un gameplay de-a dreptul halucinant, făcându-l pe fratele Hiticaş să transpire abundent de fiecare dată când fugărea nemţi pe coclaurile devastate ale frontului. Ultimul loc al topului nostru, însă, cu siguranţă, nu cel din urmă, este ocupat de **X³: Reunion**. Credeţi-ne, a fost o luptă pe viaţă şi pe moarte între acest colos spaţial şi **Star Wars – Knights of the Old Republic II: Sith Lords**, însă, până la urmă, elementul hardcore şi-a spus cuvântul şi X³ a câştigat. Felicitări tuturor celorlalte jocuri care nu s-au regăsit aici, dar care merită cel puţin amintite: **Quake 4**, **GTA San Andreas**, **Fable**, **Age of Empires III**, **Psychonauts**, **Splinter Cell: Chaos Theory**, **Pro Evolution Soccer 5**... şi multe, multe altele!

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro





Curse

Need for Speed: Most Wanted 83.33%
World Racing 2 .... 7.14%
Live for Speed S2 .... 4.76%

MMORPG

World of Wacraft 70.45%
Guild Wars 27.27%
Final Fantasy XI 2.27%

Sport/Sim

Pro Evolution Soccer 5 .. 45.16%
FIFA 2006 .... 35.48%
NBA Live 2006 .... 9.68%

PlayStation 2

Tekken 5 .... 42.11%
God of War 21.05%
Burnout: Revenge 10.53%

PSP

GTA: Liberty City Stories 50.00%
Burnout Legends 16.67%
Pro Evolution Soccer 5 .. 16.67%





Despre Auto Assault am discutat cu Scott "Scorch" Brown, preşedintele NetDevil

Auto Assault

PC Games 4 Fun: Vă rog, spuneţi-ne mai pe larg despre povestea de fundal a lui **Auto Assault**. Din ce cauză a ajuns lumea jocului în această stare?

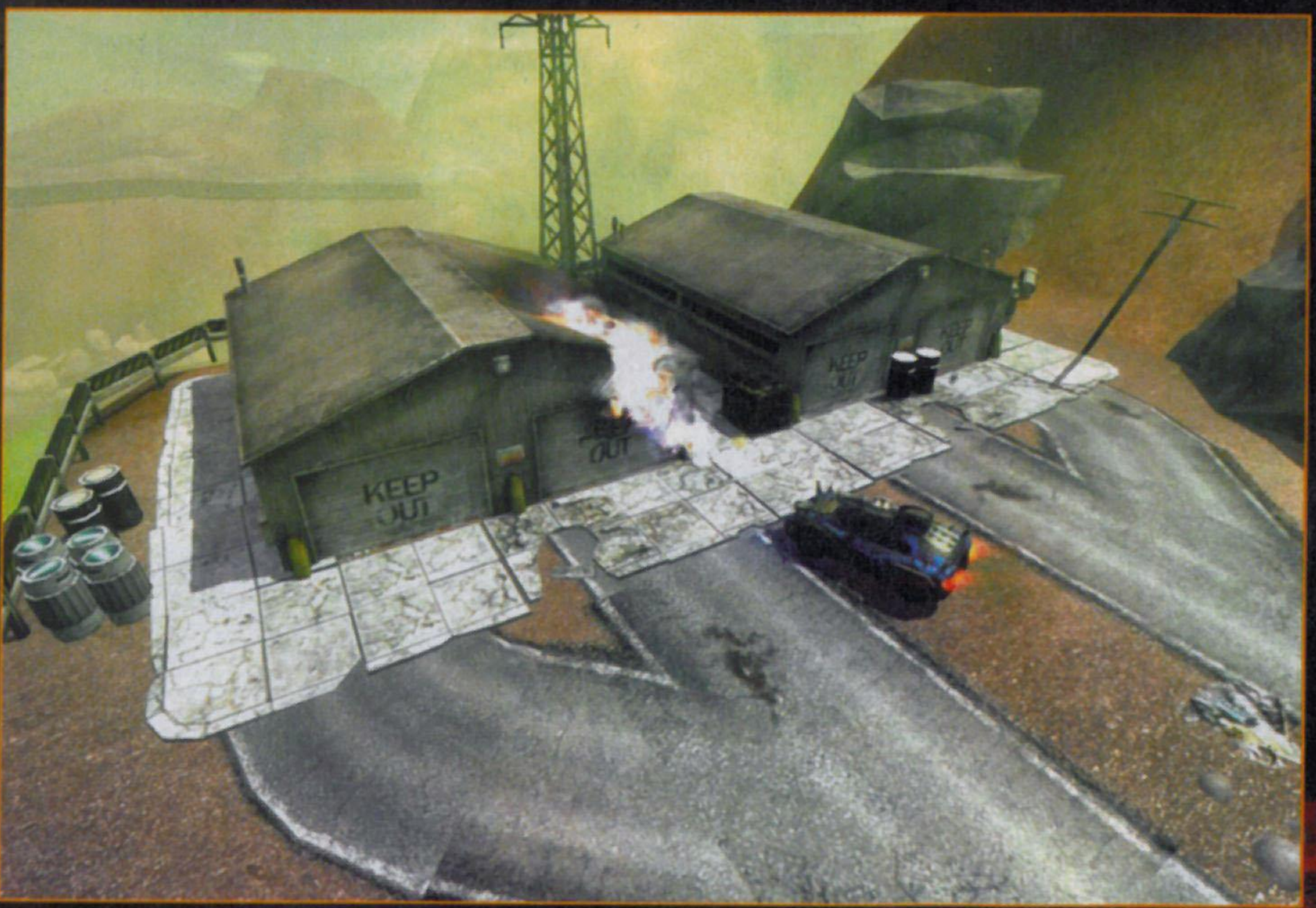
Scott "Scorch" Brown: Evenimentele din **Auto Assault** se desfăşoară pe Terra imaginată într-o postură post-apocaliptică. Catastrofa începe o dată cu aterizarea unei nave extraterestre pe Pământ, cu scopul de a modifica planeta pentru a putea fi locuită de către alieni. Contaminarea desfăşurată de navă nu afectează doar planeta, ci şi oamenii, care se îmbolnăvesc de o maladie misterioasă. Doar un mic grup de oameni supravieţuiesc, unii dintre aceştia devin însă mai puternici, dobândind abilităţi supranaturale. Ei reprezintă mutanţii originali ai acestui Pământ. În încercarea de a controla aceşti mutanţi, oamenii care au scăpat necontaminaţi creează o armată biomecanică. Deşi BioMekşii reuşesc să le ţină piept mutanţilor, în final, oamenii îşi dau seama că singura soluţie este apocalipsa totală. Ei se retrag în nişte arce subterane şi, folosindu-se de întregul arsenal de arme de distrugere în masă, încearcă să "cureţe" planeta. Peste câteva sute de ani ei se gândesc să iasă din ascunzătoare şi să recucerească suprafaţa Pământului. Ieşiţi din arce îşi dau seama că planul lor nu funcţionase tocmai cum şi-au imaginat...

PCG 4 Fun: Câte rase şi câte clase vor fi în joc? Care sunt diferenţele dintre ele?

SB: În joc vor exista trei rase diferite: oamenii, mutanţii şi BioMekşii. Fiecare dintre acestea va avea patru clase de bază comune. De asemenea, aceste rase vor trebui să se folosească însă de tactici diferite pentru a îndeplini aceeaşi misiune. Prima clasă se numeşte Commando şi este asemănătoare claselor de "tanc" din alte MMORPG-uri. Singura diferenţă faţă de alte jocuri este faptul că "tancul" nostru chiar va conduce vehicule de tip tanc. El se va remarca prin capacitatea de a cauza şi suporta distrugeri serioase. Următoarea clasă a fost denumită Officer. Ei pot fi comparaţi cu clasele de summoning din alte jocuri. Ofiţerii tind să stea mai departe de luptele directe, mai degrabă folosindu-şi abilităţile şi întăririle pentru a decide soarta încăierării. Engineer este cea de-a treia clasă şi reprezintă unitatea de sprijin prin definiţie. Ei îşi fac remarcată prezenţa prin repair kit-urile pe care le au asupra lor, respectiv prin capcanele şi turelele pe care le pot amplasa. Ultima clasă este cea ranger-ilor sau scouţilor. Aceştia conduc vehicule uşoare şi rapide, aplicând tactica de gherilă. Ei lovesc inamicul şi apoi dispar încercând să încaseze cât mai puţine lovituri.

PCG 4 Fun: **Auto Assault** se concentrează mai mult asupra gameplay-ului PvP sau vor fi implementate şi elemente RP?

SB: Fiecare facţiune se va afla în război cu celelalte. Dacă vei vedea un jucător al facţiunii inamice, va trebui să-l dobori, până nu face el acest lucru. Acesta şi multe alte elemente fac parte dintr-un gameplay PvP deschis care se desfăşoară pe autostrăzile de nivel mare ale jocului. Jucătorii vor lupta pentru a controla teritoriile din joc, fie deţinând posturile de control, fie completând anumite misiuni PvP. De asemenea, în **Auto Assault** vor fi şi arene PvP. Acestea reprezintă meciuri prestabilite între un număr echilibrat de oponenţi cam de acelaşi nivel. Pe web site-ul jocului vor fi afişate şi diferite top-uri pentru a putea vedea cei mai buni jucători. De altfel, încăierările din arenă nu depind de serverul folosit. Aici îşi vor putea măsura forţele utilizatorii oricărui server. Astfel, jucătorii, şi chiar şi clanurile, pot să obţină

poziţia absolut supremă în joc, nu doar pe un anumit server.

PCG 4 Fun: Ce ne puteţi spune despre lumea de joc? Cât de mare va fi harta? Vor exista regiuni distinse?

SB: Lumea va fi împărţită în diferite regiuni reprezentând autostrăzi uriaşe, unde jucătorii vor convieţui. Totodată, vor exista şi hărţi mai mici, de instanţă, unde doar convoaiele vor putea intra. Convoaiele reprezintă echivalentul party-urilor din alte jocuri. Hărţile de tip autostradă vor avea dimensiuni de aproximativ 10 km^2.

PCG 4 Fun: Daţi-ne, vă rog, câteva detalii despre misiunile în care se vor implica jucătorii.

SB: Există o varietate de misiuni pe care jucătorii vor trebui să le termine pe parcursul jocului. Din moment ce de fiecare rasă se ocupă alt designer şef, fiecare dintre ei încercând să spună povestea **Auto Assault** din perspectiva propriei facţiuni, este normal să se făurească o sumedenie de misiuni diferite. Există deja mii de quest-uri şi numărul lor este într-o continuă creştere.

PCG 4 Fun: Conţinutul jocului e proiectat în aşa fel încât să sprijine şi stilul de joc solitar sau doar încăierările masive?

SB: Încă de la început am proiectat **Auto Assault** în aşa fel încât să poată fi terminat de la cap la coadă şi singur. Asta nu înseamnă că fiecare misiune sau provocare se poate duce la bun sfârşit fără ajutor, dar întotdeauna vor exista alternative. Acum lucrăm la motivarea jocului în echipă, astfel încât, deşi stilul solitar rămâne posibil, formarea de alianţe şi grupuri să fie mai atractivă.

PCG 4 Fun: Câte tipuri de vehicule vor exista? Acestea vor depinde de clase şi rase?

SB: Vor fi nenumărate tipuri de autovehicule în joc începând de la motociclete, microbuze, maşini sport, autobuze, maşini de teren şi până şi tancuri. Fiecare jucător va deţine câte un garaj care se va umple de vehicule o dată cu evoluţia jocului. Tipul vehiculelor pe care le poate deţine un jucător va fi însă influenţată de rasa şi clasa căruia îi va aparţine jucătorul.

PCG 4 Fun: Vehiculele cu care-şi încep jucătorii cariera vor diferi în mod radical de cele de la sfârşitul jocului? Sau va fi vorba mai degrabă de un sistem de upgrade?

SB: Vehiculele de start vor diferi foarte mult de cele de la sfârşitul jocului, atât din punct de vedere vizual, cât şi din punct de vedere al performanţei. Va exista şi un sistem de upgrade unic pentru fiecare vehicul.

PCG 4 Fun: Este evident faptul că jocul se concentrează asupra gameplay-ului mecanizat. Care va fi rolul avatarurilor jucătorilor? Vor putea ieşi din maşini să exploreze lumea per pedes ?

SB: Deşi nu sunt implicaţi direct în luptă, avatarurile vor avea un rol critic în joc. Din moment ce fiecare va deţine un număr mai mic sau mai mare de vehicule, jucătorii se vor putea recunoaşte doar după aceste alte ego-uri create la început. Regula este însă simplă: dacă te afli în mijlocul unei lupte, nu poţi fi decât la volanul maşinii.

PCG 4 Fun: Va exista vreun sistem de ghilde? Abilităţile de negoţ vor avea un rol important?

SB: În **Auto Assault** sistemul de ghilde va fi compus din clanuri. Fiecare jucător va putea crea propriile ranguri în clanul său şi va putea invita alţi jucători. Sistemul de comerţ, este într-adevăr o parte importantă a jocului. Fiecare va trebui să se specializeze pe anumite discipline, care vor determina ce obiecte stricate vor putea repara. De asemenea, prin combinarea obiectelor stricate se pot obţine alte obiecte noi unice.

PCG 4 Fun: Vă mulţumim!

A CONSEMNAT
JACINT ERDEI







Jocurile anului 2006:

Caesar IV

Producător: Tilted Mill • Publisher: Vivendi • Data de apariție: trim. IV 2006





Prea multe despre istoria din spatele acestui titlu nu sunt de spus; atât doar că cine nu a jucat măcar vreun joc din seria **Caesar** poate lăsa frumușel tastatura și se poate apuca de popice. Sau de oină. Veștile bune ne comunică o strânsă legătură de gameplay cu "pionierul" **Caesar III**, jucătorul preluând rolul unui aspirant roman, în incursiunea sa măreață spre cele mai importante funcții din sânul Romei. Restul e clasic: construim clădiri, avem grijă de economie, ne tratăm cetățenii cum putem mai bine... ce mai, totul în dulcele stil clasic!

A Fistful of Gold



Un RTS cu tente medievale, despre care se spune (conform hârtiuței oficiale dată de producători), că vine cu câteva inovații în domeniu, **A Fistful of Gold** va împrumuta multe elemente celebre din titluri versate, la fel de celebre. Universul medieval va fi însă infestat de tot felul de ciudățenii, elemente de Wild West, arme incredibile și mașini zburătoare. Cel mai important aspect cu care se laudă producătorii este sistemul de open gameplay, în care avem un obiectiv dat, însă metoda prin care îl atingem depinde exclusiv de noi.

Producător: Rebelmind • Publisher: TBA • Data de apariție: TBA

Act of War: High Treason



Add-on-ul apreciatului RTS a anunțat din start că va conține, pe lângă clasicele îmbunătățiri, tweak-uri și optimizări obișnuite, un naval combat de toată frumusețea, care va oferi ahtiaților de scandal un plus destul de sănătos de gameplay. Peste o duzină de noi unități, create special pentru luptele pe apă (și de ce nu, sub apă), printre care carriers din clasa Tarawa, submarine Typhoon sau elicoptere Sewhawk anti-sub, numai aceste elemente promit că add-on-ul High Treason va fi unul dintre cele mai interesante RTS-uri ale lui 2006.

Producător: Eugen Systems • Publisher: Atari • Data de apariție: martie 2006

America II



Mirosul prafului de pușcă se simte în aer ca cenușa de la Copșa Mică. Națiunea americană e divizată pe bază de interese, iar fiecare provincie este gata de luptă. Geronimo, șeful cel mare al indienilor Apași, jură că se va răzbuna (pe ce, numai el știe), și încet-încet, transformă așezările prospere americane în orașe fantomă. Pe de cealaltă parte, generalul mexican Jose Maria Carrasco măcelărește cu aplomb triburile de amerindieni cu puternicele sale tunuri și arme de foc. Ce mai, o clasică poveste de-a câinele și pisica!

Producător: Exorbus • Publisher: Data Becker • Data de apariție: TBA

American Conquest: Divided Nation



Jocul de față dorește a împrumuta din realitatea istorică tot ce se poate: unități autentice, împopoțonate cu uniforme autentice, o gamă bogată de arme, precum și bătălii bazate pe date topografice reale și date din cărțuliile de istorie. Datorită prezenței unui număr mai mic de națiuni în joc, producătorii pot pune cu osul la treabă la capitolul diversificării acestora, drept pentru care vom avea parte de tabere foarte accentuat personalizate și echilibrate, care se vor confrunta periodic în misiuni impresionante. Așa zic producătorii.

Producător: GSC • Publisher: CDV • Data de apariție: Trim. I 2006

Anno 1701



Toate virtuțile și non-virtuțile predecesorilor acestui joc sunt adunate cu mătura și fărașul și transpuse într-o nouă dimensiune, care se laudă cu un nivel al detaliului bărbătesc, care s-a putut vedea chiar și în stadiile incipiente ale proiectului. Ambientul unic ce a caracterizat prequel-urile va fi piperat cu o grămadă de modele 3D, efecte moderne de randare, efecte de apă realistă, refexii, lightning, shadow... Aoleu, deja mă dor degetele de câte inovații își doresc producătorii să implementeze! Să sperăm că toate acestea se vor ridica la nivelul anului 2006.

Producător: Related Designs • Publisher: KOCH Media • Data de apariție: Trim. IV 2006

Brigade E5: New Jagged Union



Plasat în mititica, tropicala și fictională țară Palinero, **Brigade E5** ne va o feri o porție dublă de tactică și strategie, jucătorii fiind îmbiați cu povestioara unui stat aflat foarte aproape de un război civil în toată regula. Situația politică se deteriorează rapid, drept pentru care trebuie să punem burta pe tastatură și să asamblăm grupulețe de mercenari pentru a face față crizei. Jocul va folosi sistemul de combat SPM (Smart Pause Mode), care, zice-se, combină perfect elementele de turn based cu cele de real time strategy.

Producător: Aperion • Publisher: Strategy First • Data de apariție: TBA

City Life



Un city Building Simulator modern, **City Life** ne va oferi o grafică detaliată și pusă la punct pentru a întruni toate așteptările delicaților jucători din ziua de astăzi. Jocul va permite construirea unui oraș modern al secolului XXI, beneficiind de tot soiul de medii animate și o grămadă de efecte speciale cu doză sporită de eye-candy. Se mai spune că engine-ul lui **City Life** ne va permite o funcție de zoom dintre cele complexe, oferindu-ne posibilitatea de a intra până în inima orașului și de a vedea ce ne fac... supușii.

Producător: Monte Cristo • Publisher: Deep Silver • Data de apariție: mai 2006

Desperados 2: Cooper's Revenge



Cooper's Revenge este, după cum bine v-ați dat seama, sequel-ul jocului tactic **Desperados – Wanted Dead or Alive**, drept pentru care gameplay-ul său se va baza pe cel al predecesorului, însă cu o grămadă de îmbunătățiri ce permit noi implementări tactice și strategice, toate acestea într-un mediu 3D nou nouț. Jucătorul va putea să schimbe între view-ul 3rd person și cel izometric când vrea mușchii lui, cum ar fi în cazul duelurilor sau al scandalurilor din birturi. Ne așteaptă o gamă variată de environment-uri, de la canioane prăfuite, orașe fantomă, până la forturi și sate de amerindieni.

Producător: Spellbound • Publisher: Atari • Data de apariție: mai 2006

Disciples III



TBS? A spus cineva TBS? Ei bine, iată o ramură a strategiei căreia nu i-ar strica, pe lângă puțină încurajare, și o gură mare de aer proaspăt. Seria **Disciples** a fost, pe lângă **Heroes** și **Age of Wonders**, unul dintre cei trei mușchetari ai TBS-ului fantasy, iar acum Strategy First ne promite un sequel. Cu un producător schimbat recent, publisher-ul ne anunță că totul decurge conform planului și că ne putem aștepta atât la o inovație a francizei, cât și la elemente care vor inova genul. De grafică, ce să mai vorbesc.

Producător: -- • Publisher: Strategy First • Data de apariție: 2006

Strategie

Eh, dragii moşului, a mai trecut un an, cu alea bune, alea rele, cu producţii reuşite şi cu porcării pe care ar trebui să le uităm cât mai repede. Cu toate acestea, 2006 ne pregăteşte, imperturbabil, o avalanşă de strategii atât de mare, încât e musai să vi le scrijelim pe creieraş pe cele mai importante. So here goes:

Heroes of Might and Magic V

Producător: Nival • Publisher: Ubisoft • Data de apariție: martie 2006





Odată cu „decesul" subit al celor de la 3DO, Ubisoft a pus lăbuţa pe licenţa **Might and Magic**, pasând-o la fileu în curtea băieţilor de la Nival Interactive. Aşteptat de o comunitate enormă, **Heroes V** va adopta o grafică de ultimă generaţie, păstrând, se pare, intacte, o serie de elemente de gameplay ce au făcut din predecesorii săi adevărate referinţe ale genului. Tămbălăul făcut pe marginea acestui joc, atât vorbele de bine, cât şi vorbele de rău, nu au adus decât publicitate. Să vedem rezultatul.

Empire Earth II: The Art of Supremacy



The Art of Supremacy îi va oferi jucătorului şansa de a se reîntoarce în primele linii ale celor mai mari bătălii istorice, cu noi civilizaţii la îndemână, noi campanii precum şi o căruţă de noi features pentru a complementa unul dintre cele mai reuşite jocuri de strategie ale lui 2005. Două noi moduri de joc, *Fealty mode* şi *Tug-of-War*, zece noi unităţi de război, precum Zulu Warriors sau Russian Hovitzers, upgrade-ul unităţilor clasice la rank-ul de erou, toate aceste elemente şi multe altele promit un add-on pe cinste.

Producător: Mad Doc • Publisher: Vivendi • Data de apariție: trim. I 2006

Faces of War



În fiecare misiune din **Faces of War**, jucătorul se va afla la comanda a şase soldaţi de elită, într-un mediu înconjurător full 3D, plin de tot soiul de efecte speciale. Trecând prin mai toate bătăliile decisive ale celui de-al Doilea Război Mondial, aceştia vor lupta, rând pe rând, de partea Aliaţilor, ruşilor sau a germanilor, vom încerca să punem osul la contribuţie pentru a pecetlui soarta bătăliilor. Producătorii promit un set de features in-game inovative, graţie cărora nu vor exista două lupte identice. Hmm!

Producător: Best Way • Publisher: Ubisoft • Data de apariție: martie 2006

Galactic Civilizations II: Dreadlords



Sequelul ZBS-ului cu acelaşi nume al celor de la Stardock, **Galactic Civilisations II** se desfăşoară undeva, într-un viitor îndepărtat în care omenirea a devenit un perpetuu călător prin spaţiu. În mod clasic, o expansiune de asemenea anvergură trebuie, la un moment dat, să se lovească de forţe ce au în cap cam aceleaşi planuri, drept pentru care construirea unei civilizaţii interstelare se va dovedi un lucru foarte greu de obţinut prin metode paşnice. Principiile de bază sunt aceleaşi ca în prequel, aduse însă la zi şi cizelate.

Producător: Stardock Systems • Publisher: Strategy First • Data de apariție: trim. I 2006

Heart of Empire: Rome



Poate un subiect tratat de cam multe jocuri în ultima perioadă – construirea, menţinerea şi controlul unuia dintre cele mai mari imperii din istoria omenirii revine din nou pe monitoarele noastre, de această dată sub forma lui **Heart of Empire: Rome**. Pe parcursul a 14 misiuni vaste, vom pune bazele unei societăţi într-o continuă creştere: nevoia mereu crescândă de mâncare a populaţiei, de posesii şi de entertainment. Influenţe politice, cucerire de provincii, ce mai, toate cele trebuincioase pentru a face dintr-un sătuc numit Roma inima unui imperiu de proporţii.

Producător: Deep Red Games • Publisher: Paradox Int. • Data de apariție: Iunie 2006

Hearts of Iron II: Doomsday



Doomsday va fi o versiune standalone şi completă a lui **Hearts of Iron II** care măreşte simţitor timeline-ul jocului pentru a facilita introducerea super-armelor. Graţie suportului oferit de comunitatea fanilor, au fost introduse o grămadă de tweak-uri şi elemente de gameplay ce iniţial fuseseră trecute cu vederea, toate acestea culminând cu un AI îmbunătăţit şi pus pe hartă. Jocul va fi livrat cu un editor de scenarii, pentru ca jucătorii să îşi poată crea propriile hărţi sau misiuni, lucru ce asigură titlului o longevitate sporită.

Producător: Paradox Int. • Publisher: Paradox Int. • Data de apariție: aprilie 2006

Heroes of Anihilated Empires



Începând de la statutul de ţăran ordinar obosit şi bătut de soartă, va trebui să ne adunăm, încet-încet, o cohortă de camarazi loiali, apoi să survolăm lumea prin trădare, moarte, sânge, lăsând în urmă speranţa într-un viitor mai bun. **Heroes of Annihilated Empires** va fi, se pare, o combinaţie deja clasică ce include elemente de RTS şi RPG, o poveste care cică e atât de bună încât nu va lăsa niciodată jucătorul indiferent faţă de lumea virtuală, bătălii epice de până la 64.000 unităţi pe câmpul de luptă, precum şi multe altele.

Producător: GSC • Publisher: GSC • Data de apariție: septembrie 2006

Joint Task Force



Un RTS în care vom fi puşi la comanda forţelor din linia întâi ale unui război plin de hazard, **Joint Task Force** ne va oferi 20 de misiuni dramatice, întinse pe parcursul a 5 campanii şi un tutorial. Zonele de război variate, ce includ Orientul Apropiat, Asia de mijloc sau ai noştri balcani, vor oferi destulă diversitate şi o grafică pretenţioasă, ducând, în acelaşi timp, conceptul de warfare la noi dimensiuni. Vom putea manipula mass media, vom putea teroriza cetăţenii, în timp ce sistemul de combat merge pe principiul "toate unităţile sunt puternice când lucrează în echipă".

Producător: Mithis Games • Publisher: HD Interactive • Data de apariție: trim. II 2006

LotR: The Battle For Middle-Earth II



Taica Tolkien a lăsat în urmă, fără să vrea, pe lângă fascinantele sale opere de artă, o turmă aflată în continuă creştere şi pe plaiurile virtuale ale **Middle Earth**-ului. Cum era de aşteptat, EA nu poate sta deoparte şi, după un prim RTS bun, urmează şi sequel-ul. La ce te poţi aştepta de la un sequel când vine vorba de EA? Evident, la tweak-uri şi îmbunătăţiri. Minime, dar totuşi îmbunătăţiri. De această dată, ni se promite o mai multă profunzime în ceea ce priveşte universul jocului, 3 noi facţiuni şi mulţi, mulţi orci de măcelărit. Take that Frodo!

Producător: EA • Publisher: EA • Data de apariție: martie 2006

Maelstrom



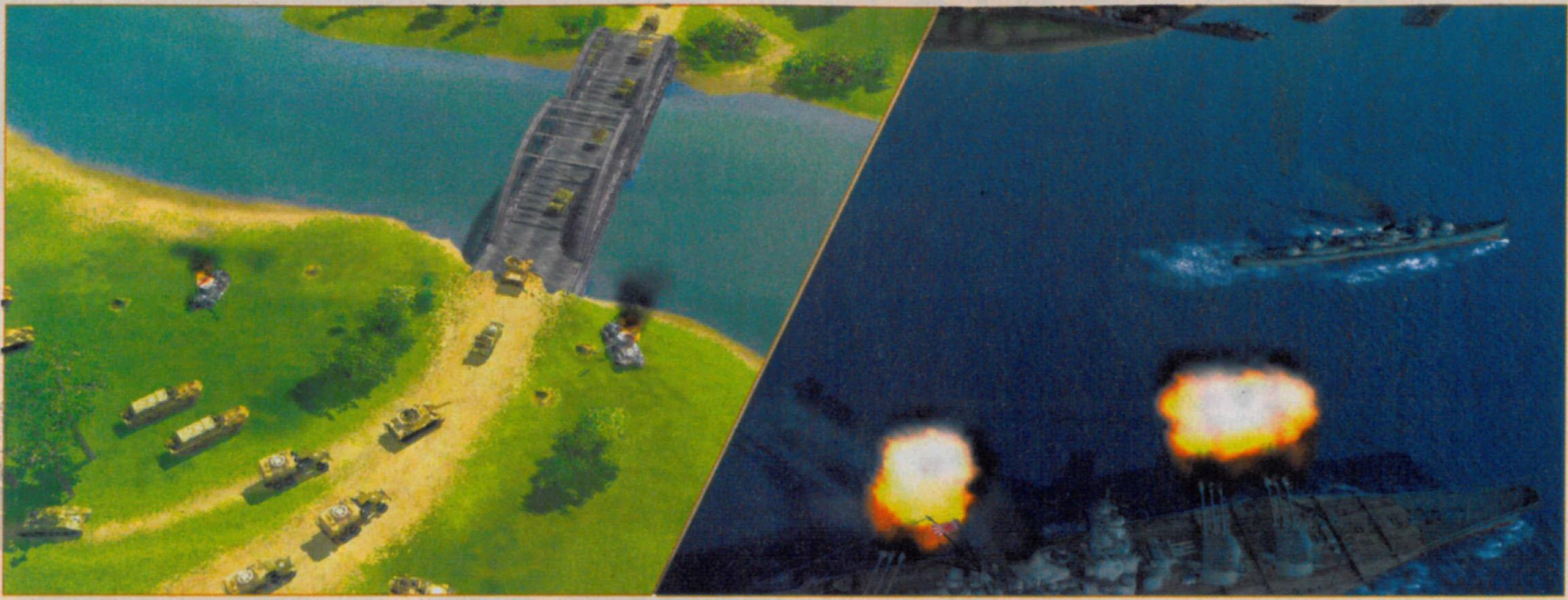
Undeva într-un sumbru viitor al pământului, nu numai că ne aşteaptă un dezastru ecologic pentru şi aşa măcinata noastră rasă, ci iaca, una bucată civilizaţie extraterestră îşi face apariţia şi ne ameninţă cu dominaţia totală. Clişeu! În această lume barbară, apa devine cea mai preţioasă dintre resurse, iar oamenii, în aviditatea lor, s-au împărţit în două facţiuni distincte. Cine i-a pus? Acum trebuie să se lupte între ei, precum şi cu noua ameninţare venită din spaţiu, pentru controlul absolut al planetei şi, nu în ultimul rând, pentru supravieţuire.

Producător: K-D Lab • Publisher: Codemasters • Data de apariție: trim. III 2006

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Producător: Fireglow • Publisher: TBA • Data de apariție: august 2006

Asemeni predecesorilor săi, **Sudden Strike 3** va simula o serie de operațiuni militare, atât la sol, pe apă sau aeriene. Beneficiind de o nouă interfață, jocul ne va oferi posibilitatea de a ne controla trupele fără prea multe bătăi de cap și fără un micro management prea dificil, fiind astfel ușor de învățat pentru novicii într-ale strategiei, dar prietenos cu cei mai bătrâni dintre noi. Fiecare misiune va putea fi abordată în căi tactice diferite, drept pentru care jucătorii sunt îmbiați să reia de mai multe ori campaniile pentru a-și testa diversele abilități de strategi.



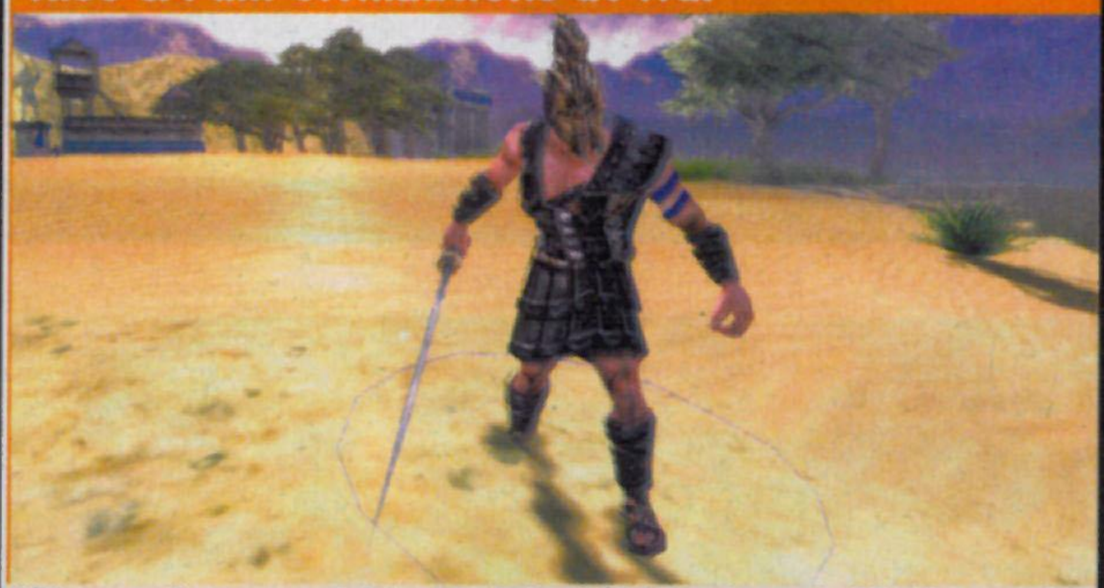
Paraworld



Am tot purtat războaie de-a lungul istoriei. Fie ele prin primul măcel mondial, fie în nu știu ce viitor sumbru și trist în care umanitatea și-o face, în mod constant, cu mâna ei (trăsătură specifică de când lumea), războaiele au existat dintotdeauna. Ei bine, de ce nu și cu dinozauri? Întotdeauna mi-am dorit să am un T-rex dresat și să îl scot în lesă la plimbare. În **Paraworld**, cică, se poate. Luăm una bucată dinozaur, una bucată acuarele tempera și ne punem pe vopsit animale. Apoi, luăm în spinare arme devastatoare, ne suim în spinarea lor și dă-i fuga la luptă.

Producător: SEK • Publisher: KOCH Media • Data de apariție: august 2006

Rise & Fall: Civilizations at War



Ultima creație a cunoscutului game designer Rick Goodman și a băieților cu multe premii în buzunar de la Stainless Steel, **Civilisations at War** este un RTS detaliat în care vom sări cu aplomb la comanda unuia dintre cele patru mari imperii ale lumii: Grecia, Roma, Egipt și Persia. **Rise and Fall** ne va permite de asemenea să luptăm cot la cot cu supușii noștri, sub forma unuia dintre cei mai mari opt eroi ai istoriei – inspirând trupele și motivându-le. 80 de unități ne vor sta la dispoziție în cruciada noastră împotriva dușmanilor.

Producător: Midway • Publisher: Midway • Data de apariție: iunie 2006

Rise of Nations: Rise of Legends



Luați-vă desaga cu merinde în spinare și haideți să călătorim pe plaiurile ținutului Aio, o lume măcinată de bătălii epice între forțele magiei și cele ale tehnologiei! Vom lupta împreună prin orașe imense, deșerte măturate de flăcări sau câmpii înghețate, vom purta bătălii cu creaturi mistice, mașinării imposibile, vom folosi cele mai puternice vrăji din ținut. Jucând rolul unui tânăr inventator, va trebui să descoperim secretele ancestrale ale acestei lumi și să unim facțiunile adverse într-o luptă pe viață și pe moarte împotriva unor forțe inimaginabile.

Producător: Big Huge Games • Publisher: Microsoft • Data de apariție: trim. II 2006

Rush for Berlin



Ghiciți ce subiect tratează acest joc! Întocmai! Cel de-al Doilea Război Mondial. **Rush for Berlin**, un RTS tactic plasat pe câmpurile de luptă europene din anii 1944-1945, ne va pune față în față cu cea mai grea misiune a secolului: cucerirea capitalei naziste. Ei bine, nu tocmai cea mai grea. Mai greu a fost la Stalingrad. Fie că alegem să jucăm cu rușii, englezii, francezii sau, de ce nu , americanii, jocul oferă tot mai multe provocări pe măsură ce ne apropiem, pas cu pas, de impenetrabila fortăreață germană. O realitate alternativă, dacă știm cum să o facem.

Producător: Stormegion • Publisher: Deep Silver • Data de apariție: mai 2006

Seven Kingdoms: Conquest



Seven Kingdoms: Conquest ne oferă posibilitatea de a lua partea oamenilor sau a demonilor, într-o serie de bătălii epice care se întind pe parcursul a mai bine de 6000 de ani pe pământ. Totul va începe în Egiptul antic, undeva prin anul 3000 î.H. și se va sfârși (oh really?) într-o bătălie finală amplasată undeva în viitor. O dată la o mie de ani, cele două facțiuni se iau la ciondăneală. Avem de-a face cu 6 civilizații umane și 6 cohorte demonice, eroi și ființe superioare care vor da o mână de ajutor pe câmpul de luptă, magie și tehnologie.

Producător: Infinite Interactive • Publisher: Enlight • Data de apariție: trim. I 2006

Shadow Vault



Din nou, producătorii se joacă cu realitatea alternativă, în acest Strategy RPG. Misiunea noastră e simplă, distrugerea guvernului corupt ce a pus mâna pe puterea mondială, pe parcursul a 20 de misiuni în care vom întâlni tot soiul de personaje ciudate, 30 de tipuri de unități și alte didigoaie. Sau, dacă vă țin brăcinarele, luați cu asalt baza inamică a colegului de serviciu în cele 10 hărți de multiplayer. Producătorii zic că acest joc este destinat atât gamerilor casual cât și celor hardcore. Hmm.. cumva, aceste două categorii nu intră în aceeași oală...

Producător: Mayhem Studios • Publisher: Strategy First • Data de apariție: dec. 2006

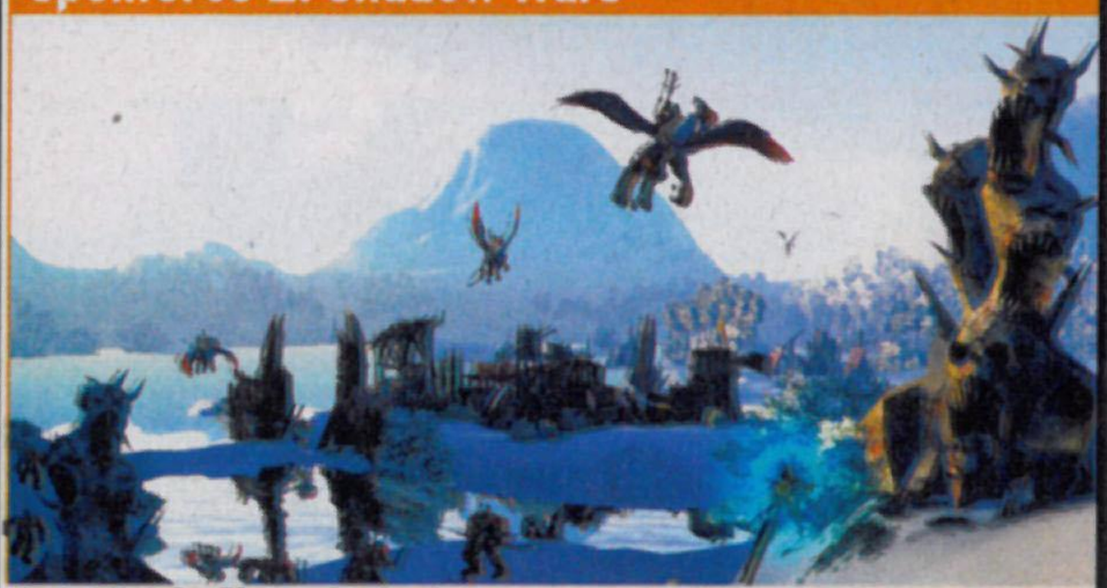
Sparta: Ancient Wars



Gata cu Roma, Roma și iar Roma. Anumiți producători s-au săturat de clișeele latine și au decis să încropească o strategie bazată pe istoria și cultura spartană. Cu un engine 3D nou nouț și potent ca un gigolo, jocul va facilita bătălii enorme, o grămadă de unități pe ecran, toate acestea într-un ambient detaliat și plăcut ochiului obosit de la 5 dimineața. Războaiele Persane vor fi doar o parte a călătoriei noastre prin anticele bătălii ale istoriei, în cele 30 de misiuni jucătorul aflând povestea uneia dintre cele mai puternice cetăți grecești.

Producător: World Forge • Publisher: Playlogic • Data de apariție: trim. III 2006

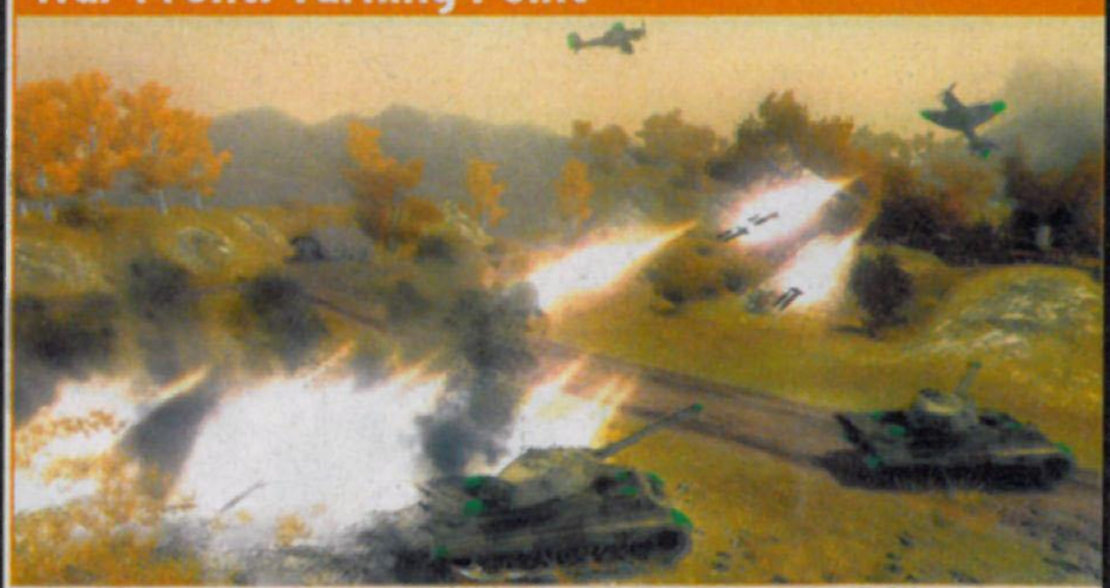
Spellforce 2: Shadow Wars



Probabil că **Spellforce** a fost jocul care a marcat și a cizelat cel mai mult combinația între strategie și roleplaying. Pe parcursul add-on-urilor, aceste elemente au fost tot mai bine închegate, oferind un gameplay bun și captivant, o serie de quest-uri pentru eroii noștri, artefacte, obiecte, precum și clasicele bătălii prezente în orice RTS care se respectă. **Shadow Wars** vrea să mențină acest echilibru între genuri, făcând o adevărată sinteză între ele – cu scenarii bogate în detalii, cu misiuni variate, cu o poveste interesantă și cu un gameplay pe măsură.

Producător: Phenomic • Publisher: Jowood • Data de apariție: trim. II 2006

War Front: Turning Point



Explorând o realitate alternativă a celui de-al Doilea Război Mondial, în care baciul Hitler este asasinat undeva în primele zile ale conflictului, jucătorii vor trece la comanda unor arme experimentale, vehicule prototip sau unități pe care rar le vom vedea prin jocurile de strategie. Producătorii se laudă cu un engine grafic 3D de calitate, foarte multă adrenalină ce ne va ieși prin toate orificiile posibile, acțiune alertă, micro-management economic și științific. Trecutul alternativ sună bine.

Producător: Digital Reality • Distribuitor: CDV • Data de apariție: mai 2006


JETIX™
www.jetix.ro
X-MEN
HULK
Shaman King
Fantastic Four
SPIDER-MAN
Episoade absolut noi din serialul vostru preferat A.T.O.M. Alpha Teens on Machines!
În zilele de sâmbătă la orele 09:05, 16:10 şi 20:20.
A.T.O.M.
ALPHA TEENS ON MACHINES
Jetix îşi extinde programul cu Jetix Max!
Mai multe ore alături de Jetix!
Jetix Max va reuni cele mai bune desene clasice de acţiune şi comedie pentru fanii de toate vârstele, în intervalul orar 20:20 – 01:00!
JETIX max

Producător: Nival **Publisher:** Ubisoft **Gen:** TBS **Termen:** 2006



Heroes of Might and Magic V

Ce pot să spun... **dacă există în lumea asta o biblie şi pentru mine, fie ea ludică sau nu, atunci cu siguranţă se numeşte Heroes of Might and Magic 3.** Am butonat jocul ăla cu atâta ardoare, încât restanţele se îngrămădeau pe capul meu mai ceva decât angajaţii în ziua de salariu la ghişeu, din 1999 până în prezent. O perioadă, chiar zilnic... apoi a devenit o obsesie.



Mai târziu, a apărut **Heroes IV**. Un joc chinuit, enorm criticat de o foarte mare parte a presei de aşa-zisă de specialitate, însă un joc care, sub masca de porcărie pe care mulţi imbecili i-au pus-o, în mod absolut artificial pe figură, ascundea o grămadă de inovaţii şi o multitudine de elemente noi care extindeau, în bine, întreg universul **Heroes**, creat şi aşa cu greutate de-a lungul a trei titluri. Dacă luăm în considerare şi **King's Bounty**, make that four titles. Toată tărăşenia a clacat după add-on-ul **Winds of War**, când 3DO şi-a luat adio de la prodigioasa sa carieră ludică, iar mult iubita serie fantasy (şi nu mă refer aici doar la TBS-uri) a fost lăsată de izbelişte. Din fericire (sperăm), Ubisoft a mirosit niscaiva afacere şi din acest lucru, a câştigat licitaţia pentru drepturile de manipulare, modificare şi reluare a francizei, s-a înhăitat cu Nival şi au decis că este timpul ca iubitorii de **Heroes** din lumea întreagă să primească peste ochi partea a cincea a seriei, intitulată sugestiv **Heroes of Might and Magic 2006**. Oooops, mă scuzaţi, **Heroes V**.

Cam atât despre Ubisoft, haideţi să discutăm niţel despre alegerea lor în ceea ce priveşte pro-



CUȚU CUȚU, hai mamă că vă duc la dresaj





ducătorul – Nival, căci, până la urmă aceştia sunt sclavii a căror sudoare o vom simţi în produsul final. Nival a scos pe piaţă câteva titluri destul de bune, dacă nu chiar foarte bune, cum ar fi **Silent Storm** (un TBT surprinzător de reuşit, cu o grafică pe măsură şi cu un gameplay teribil), **Blitzkrieg** sau **Etherlords**. Cum, mai nou, trebuie să se discute despre grafică până şi într-un domeniu sacru precum cel al TBS-urilor (de RPG-uri nu mai zic nimic), aş putea aminti faptul că toate aceste produse Nival au sclipit la acest capitol, iar noul **Heroes V** va fi, se pare, o îmbinare a stilului grafic folosit în **Etherlords** şi **Silent Storm**. La o primă vedere, jocul este foarte colorat, iar totul se desfăşoară într-un mediu full 3D, plin de detalii specifice. Grija la detaliu este impresionantă chiar şi în acest stadiu de beta (cu toate că mă îndoiesc să se mai schimbe ceva), astfel încât fiecare facţiune îşi desfăşoară activităţile zilnice în propriul său habitat. Un lucru prezent, de altfel, şi în celelalte titluri ale francizei, însă căruia i s-a dat aici o grijă deosebită.

După ce am văzut cum stă treaba în acest domeniu, pot spune că foarte mulţi jucători vor fi plăcut impresionaţi de aspectul grafic al jocului. Bineînţeles, celor cărora le pasă de asemenea elemente. În momentele de combat (capitol al jocului în care ne vom petrece probabil cea mai mare parte a timpului), printr-o estetică funcţie de zoom, intrăm în screen-ul tactic. Şi aici, totul este plăcut vederii – trebuie să recunosc, Nival se pricepe de minune în a folosi la perfecţie nişte elemente de eye candy care, în esenţă, nu sunt cine ştie ce mare lucru, pentru a crea un ambient atrăgător şi „pe felie" cu jocul propriu-zis. Unităţile sunt bine detaliate, drăguţ colorate, plus că fiecare în parte a primit cadou nişte seturi de animaţii decente. Vrăjile au fost binecuvântate cu tot soiul de particle effects pentru a arăta cât mai spectaculoase, iar unghiurile



DRAGA MEA, la soare mă pot uita, dar la tine ba!



AMU' STAI SĂ îţi arăt mişcarea lui Chuck Norris

camerei fac întreaga luptă să pară mai dinamică, mai vie. Aici aş putea sta câteva ore pentru a comenta detalii specifice legate de Lore-ul universului şi despre punerea acestuia în practică în cazul anumitor unităţi, însă nu este cazul. Important e că va plăcea publicului. Mai puţin arhanghelul, ăsta arată ca dracu'. La capitolul poveste, ştim doar ce a transpirat de la subsioara lui Nival (transpirat cu greu, deoarece folosesc un deodorant bun, pe bază de alcool), şi anume că băieţii se chinuie din greu să o facă cât mai comprehensivă, mai plăcută şi mai interesantă cu putinţă. Părerea mea, proprie şi personală, e că ruşii cam stau cu sabia lui Damoxles deasupra capului, deoarece la acest capitol a dat chix **Heroes IV**, subiect care, la vremea lui, a cauzat un scandal monstru, şi probabil de la acest capitol se aşteaptă fanii adevăraţi la cele mai multe. Este necesară o coeziune cât mai simplă şi mai naturală cu prequel-urile, pentru a „amortiza" schimbarea de producător şi, implicit, schimbarea de stil.

Ok, acum că am lămurit partea de estetică a jocului, să trecem la gameplay-ul propriu-zis. Îmbucurător pentru mine a fost că, la o primă vedere, mecanica jocului este destul de asemănătoare cu cea din **Heroes III** – ceea ce este firesc, de altfel, considerând că **Heroes III** este referinţa absolută a seriei. Vom juca, la fel, rolul unui Gigi Becali ludic, cu o parcelă de pământ, aparţinând uneia dintre cele 6 facţiuni, vom construi tot soiul de clădiri ciudate în castelele noastre şi vom recruta un număr rezonabil de unităţi fantastice pentru a ne zdrobi adversarii. Vom explora harta în lung şi în lat cu ajutorul eroilor, care, conform tradiţiei, sunt de două feluri, might (axaţi pe skill-uri de luptă) şi magic (experţii în magii). Experienţa câştigată de aceştia în bătălii le va aduce mult doritele level-up-uri şi, implicit, skill-urile de rigoare – multe vechi, multe noi, toate cu excepţia skill-ului Tactics. De ce? Pentru că acum nu mai avem nevoie de el, se pare. Noua abordare tactică a bătăliilor implică faptul că, înaintea luptei, ne putem aranja unităţile pe harta de combat după bunul plac – una dintre „inovaţiile producătorilor. Personal, am strâmbat din nas la văzul acestei mici drăcovenii, deoarece skill-ul Tactics putea face diferenţa în foarte multe confruntări, iar doi eroi complet diferiţi, unul, să zicem, un barbar feroce trecut prin focul luptei de la 5 ani, iar celălalt, un puştiulică de mage apprentice, care posedă ambii








BĂIEŢII RĂI, la o şedinţă de redacţie...

această abilitate tactică, nu „puşcă" a realism. Mai mult decât atât, unităţile ranged (cărora trebuia să le aplicăm tratamente speciale, care implicau multe calcule matematice pentru un rezultat optim) nu vor mai suferi de acel ranged penalty când vor ataca la distanţe foarte mari, iar eroii, chiar dacă nu mai participă activ în bătălie ca în **Heroes IV**, vor fi vizibili pe marginea câmpului de luptă, de unde vor putea cast-a vrăji sau, în cazul eroilor might, folosi diferite abilităţi specifice, echivalente vrăjilor. Sistemul de combat continuă să fie unul bazat pe iniţiativă/viteză, adică, pe parcursul unei ture, unităţile vor ataca în funcţie de viteză. Cea mai rapidă didigoaie atacă prima, cea mai înceată ultima. La acest capitol, o chestie care m-a deranjat, oarecum, este bara din josul ecranului, care îţi indică mereu unităţile aflate în combat şi ordinea în care acestea urmează să acţioneze. Personal, consider acest aspect o simplificare gratuită a sistemului de combat, o trecere a acestuia pe nefericita pantă a gaming-ului casual. S-a zis cu calculele din timpul luptei. În rest, din ce am văzut până acum, luptele se desfăşoară relativ pe acelaşi sistem cu care ne-am obişnuit de-a lungul timpului, cu unităţile mărşăluind unele spre altele, administrându-şi pumni, ciomege, săbii sau buzdugane peste cap, cu arcaşii stând cuminciori pe funduleţele lor bine hrănite şi aruncând de zor cu proiectile în adversari, şi cu puternicii eroi etalându-şi talentele de pe marginea câmpului de luptă.

Ce pot să spun pe final, ca un maniac de **Heroes** ce sunt? Personal, nu am fost impresionat cu nimic. Mai mult, se simte în esenţa jocului că producătorii nu urmăresc doar cunoscuta categorie de TBS-işti hardcore, ca până acum, ci oferă şi celorlalţi amatori de gaming posibilitatea de a gusta din universul fantastic al francizei. Implicit, acest lucru implică renunţarea la o grămadă de elemente „hardcore" care fac genul TBS atât de inaccesibil. Aştept cu interes versiunea finală, să văd cum stă treaba cu singleplayer-ul.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro

Star Wars: Empire at War



Producător: Petroglyph **Publisher:** LucasArts **Gen:** Strategie **Termen:** luna asta



În general, fiecare titlu ce se laudă cu titulatura de Star Wars suferă, în mod inevitabil, de un oarecare Hype. Nu neapărat din cauza producătorilor, ci mai ales datorită succesului pe care seria de filme semnate nea Lucas l-a înregistrat în lumea întreagă, fie printre kinder-ii ce se şi văd, fioroşi, cu lightsaber-ul în gâtul lui Darth Vader, fie pentru „pensionarii" care zâmbesc visători pe sub mustaţă, amintindu-şi de premiera primului episod, în 1977.

Vestea bună este că motoraşul din spatele jocului se numeşte Petroglyph, o prospătură de companie ce găzduieşte, în staff-ul său de circa 20 de oameni, toată floarea cea vestită a apusului Westwood – studioul despre care ştim cu toţii că a pus una dintre pietrele de temelie în crearea şi modelarea genului RTS, prin **Dune 2** şi, ulterior, seria **Command & Conquer**.

Acţiunea jocului se va desfăşura în universul **Star Wars** (doh), evenimentele având loc între cele petrecute în **Revenge of The Sith** şi **A New Hope**. Avem aşadar parte de aceeaşi galaxie (foarte, foarte îndepărtată), cu tururi de forţă pe planete cunoscute, cum ar fi Tattooine, Dagobah, Endor sau Hoth, cu o bază armată clasică de trupe şi nave, cum ar fi stormtrooper-ii, snowspeeder-ele imperiale, precum şi imensele cămile de metal AT-AT prezente pe ecranele cinematografice în The Empire Strikes Back. Nu vor lipsi, cu siguranţă, speederbike-urile sau ceva mai modestele modele AT-ST (hublou de metal cocoţat pe două picioroange, vezi **Return of The Jedi** pentru mai multe detalii), precum şi o sumedenie de alte creaturi şi aparaturi cu care ne-am obişnuit din filme. La capitolul space combat, beneficiem de aceeaşi reţetă de ingrediente clasice: TIE Fightere, X-Wings, Y-Wings, bombardiere, precum şi enormele capital ships imperiale, la văzul cărora până şi cel mai experimentat strateg se va lua cu mâinile de cap. Cel mai interesant aspect al acestui capitol este că putem controla toate aceste unităţi, şi de sol şi de aer, în mod simultan.

În general, majoritatea jocurilor de strategie se axează pe o axiomă foarte simplă: îţi construieşti încet-încet baza, pui la punct o sumedenie de upgrade-uri, descoperi tot soiul de tehnologii şi te chinuieşti mai ceva ca la o clismă să aduni cohorte întregi de unităţi pentru a-ţi nimici adversarul. Toate acestea, pentru ca la sfârşitul misiunii să pierzi tot ce ai clădit şi să începi de la capăt în scenariul următor. Chiar dacă ne-am obişnuit cu acest sistem de foarte mulţi ani, ergo nu ne-am pus niciodată problema în acest mod, nu e deloc eficient să procedăm astfel. Ei bine, **Empire at War** vine cu o combinaţie destul de interesantă între un stil Pax Imeria, de control la nivel extraplanetar şi de management economic şi tactic, şi un stil de RTS clasic atunci când vine vorba despre bătăliile propriu-zise. Unităţile, dacă supravieţuiesc, te vor însoţi pe tot parcursul jocului, fapt ce implică o cu totul altă mâncare de peşte când vine vorba de a da valoare fiecărei trupe în parte. Ţinând cont de



COME TO THE DARK SIDE. We have cookies.





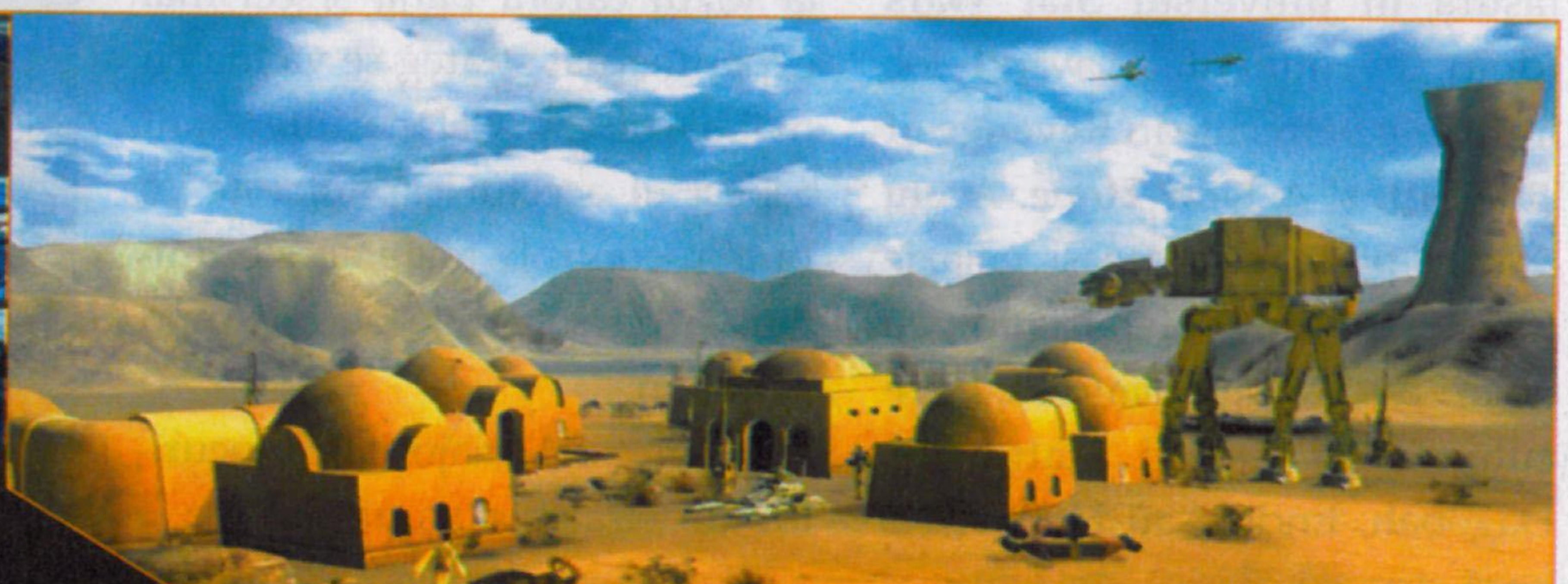
valoarea pecuniară exorbitantă a unora dintre cele mai puternice unităţi, una dintre cele mai bune tactici în mijlocul unei bătălii este... butonul de retreat. Mai mult decât atât, acest mic şi drăguţ buton va fi, se pare, unul dintre punctele în jurul căruia va gravita toată filosofia jocului, mai ales când luăm parte rebelilor împotriva Imperiului. Uneori luptele de guerilă sunt cele mai indicate, par exemple distrugerea rapidă a unui crucişător imperial, după care fuguţa-fuguţa ca laşii prin hiperspaţiu, înainte ca adversarii să poată trimite o armată de zece ori mai mare pe urmele noastre. Ca la Posada. Ca românii.

Aceste aspecte tactice ale jocului pun şi mai mult accentul pe diferenţa între cele două facţiuni prezente. Pe de o parte, rebelii, săraci lipiţi pământului, încep toată tărăşenia cu un dezavantaj în ceea ce priveşte salariul, încă un dezavantaj în ceea ce priveşte posesiunile imobiliare şi terenurile (the Force is Strong in Gigi Becali), mai mult, fără posibilitatea de a dezvolta tehnologii corespunzătoare. În schimb, datorită reţelei lor vaste de spioni, infiltraţi adânc, ca mâna ţiganului în buzunarele cetăţenilor, prin toată galaxia, vor avea parte de o bază informaţională şi logistică net superioară celei Imperiului. De partea cealaltă a baricadei, soldăţeii Împăratului Palpatine nu sunt tocmai o gaşcă subtilă. De obicei vor beneficia de avantajul material, caşcaval, trupe cât populaţia Chinei, însă problema lor e că le va fi imposibil să îşi ascundă mişcările şi intenţiile. Mai mult, chiar dacă va mişuna prin toate sistemele solare, Imperiul nu va avea niciodată confirmarea exactă a locaţiei rebelilor. Descriind astfel diferenţa dintre cele două facţiuni, producătorul Bret Tosli o citează pe domnişorica Leia cu o replică din **A New Hope**: "The more you tighten your grip, the more star systems will slip through your fingers."

Empire at War se anunţă un joc puternic pe piaţa strategiilor din acest an, mai ales ţinând cont de oamenii care pun osul la treabă în spatele său. Dacă totul va ieşi cum scrie la carte, vom avea un candidat serios la titulatura de „Best Strategy of the Year".

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro





Producător: HD Interactive **Publisher:** N/A **Gen:** RPG **Termen:** trim. II 2006

Joint Task Force





Sătuli ba de strategii ce stau cu fundul în barca celui de-al Doilea Război Mondial, ba de armate de pe timpul lui Deceneu care se chinuie din răsputeri să evite prohibiţia, HD Interactive au decis că este timpul pentru un titlu de strategie contemporană, în care jucătorul să poată controla toate brizbrizurile pe care le vede la televizor, de la Blackhawks până la tancuri Bradley. Unul dintre conceptele inovative cu care producătorii se laudă în legătură cu **Joint Task Force** este faptul că, fiind la comanda unei organizaţii antiteroriste aflată mereu în vizorul publicului (şi nu în ultimul rând al babelor ce mută pe ştiri în pauza dintre Surprize, Surprize şi Iartă-mă, mă!), fiecare acţiune comisă va avea un rezultat specific. Astfel, fondurile tale (fonduri care, se pare, constituie singura metodă de achiziţionare a trupelor) cresc direct proporţional cu abilitatea ta de a duce un război rapid, „curat" şi cu cât mai puţine victime, în timp ce măcelărirea civililor sau excesul de zel în demolarea clădirilor va duce la o scădere drastică a reputaţiei în ochii publicului, ergo bani... din părţi.

Evident, un joc din generaţia nouă (generaţie ce lasă vaga impresie că vrea să se respecte) nu poate ieşi pe piaţă, oricât de indulgenţi ar fi gamerii, fără o grafică de calitate, iar **Joint Task Force** stă destul de bine la acest capitol. Din evidente motive de gameplay, nu vom putea remarca în timpul jocului toate acele detalii care pipereazǎ engine-ul, cum ar fi tot soiul de detalii ale vehiculelor, doi piloţi în fiecare elicopter, ţevi de eşapament, fum, lumini, etc., deoarece ne vom petrece majoritatea timpului într-un view detaşat, ca în oricare alt RTS; însă dacă ne va mânca palma să folosim funcţiile de zoom, toate aceste minuni vor ieşi la iveală şi, pot să spun cu mâna pe inimă, vor impresiona. Producătorii vor implementa, de asemenea, un sistem dinamic al vremii, care va permite randarea în mod random al diverselor tipuri de furtuni, ploaie, tornade – în timp ce engine-ul fizic permite clădirilor să explodeze sau să fie distruse într-un mod cât mai... natural, ceea ce înseamnă că un bloc bine ţintit se va prăbuşi mai estetic decât însuşi turnurile gemene. Plus tot soiul de alte detalii minore, dar care adunate laolaltă creează o atmosferă de zile mari. **Joint Task Force** promite multe, iar dacă versiunea finală va fi un „upgrade" natural a ceea ce s-a văzut la E3, e numai de bine.







TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro

Jocurile anului 2006:

Anul 2005 a fost unul dintre cei mai prolifici ani din istoria jocurilor video la capitolul FPS... Dacă 2004 a rămas în memoria colectivă a FPS-iştilor ca anul sequel-uilor, 2005 a perpetuat această, credem noi, tristă tradiţie. Licenţele noi, care trebuiau să aducă limfă proaspătă genului au decepţionat în bloc, numai F.E.A.R. reuşind să mai salveze ceva din onoarea pătată. Dar, gata cu bla-bla-urile şi mai bine să vedem ce pac-pac-uri ne aşteaptă în 2006. Uaaa, ia te uită, nu mai puţin de 35 de FPS-uri, între care şi câteva titluri care ne fac o poftă nebună de shooting: Operation Flashpoint 2, Prey, Enemy Territory: Quake Wars, Sin: Episodes... eh, se anunţă din nou un an bunicel!

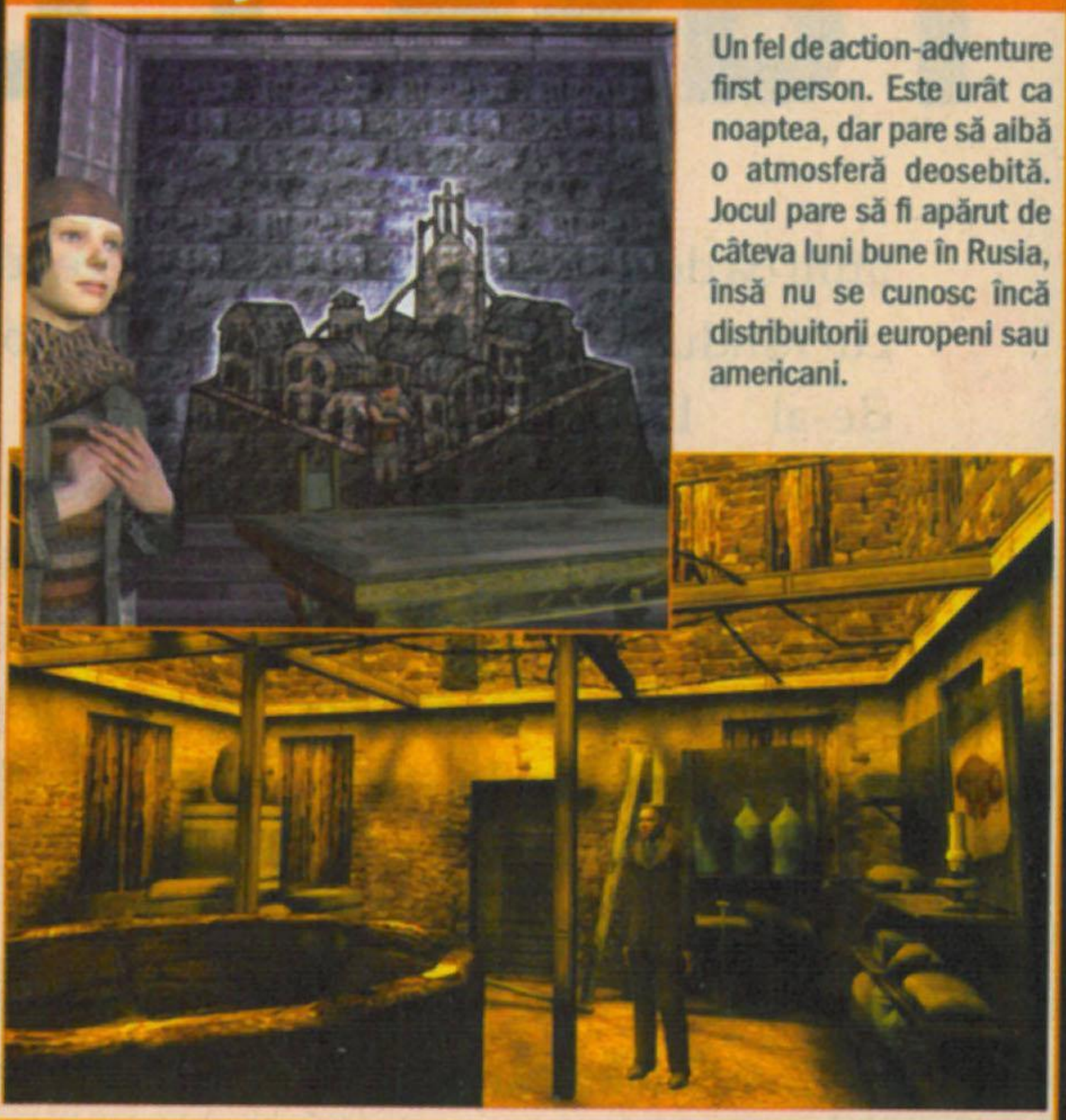
SIN Episodes

O nouă serie de jocuri scurte, dar vândute prin Steam. Nu mai este mult şi apare primul episod. Jocul utilizează Source Engine. Chiar dacă multă lume îşi dorea o continuare a vechiului **Sin** (FPS necunoscut căci a făcut gafa să apară în acelaşi timp cu **Half-Life**), acesta rămâne singurul joc bun dezvoltat de Ritual... taman în secolul trecut!



Producător: Ritual Entertainment • Publisher: VALVe/Steam • Termen de apariţie: trim. II 2006

Pathologic



Un fel de action-adventure first person. Este urât ca noaptea, dar pare să aibă o atmosferă deosebită. Jocul pare să fi apărut de câteva luni bune în Rusia, însă nu se cunosc încă distribuitorii europeni sau americani.

Producător: Ice-Pick Lodge • Publisher: Buka • Termen de apariţie: trim. II 2006

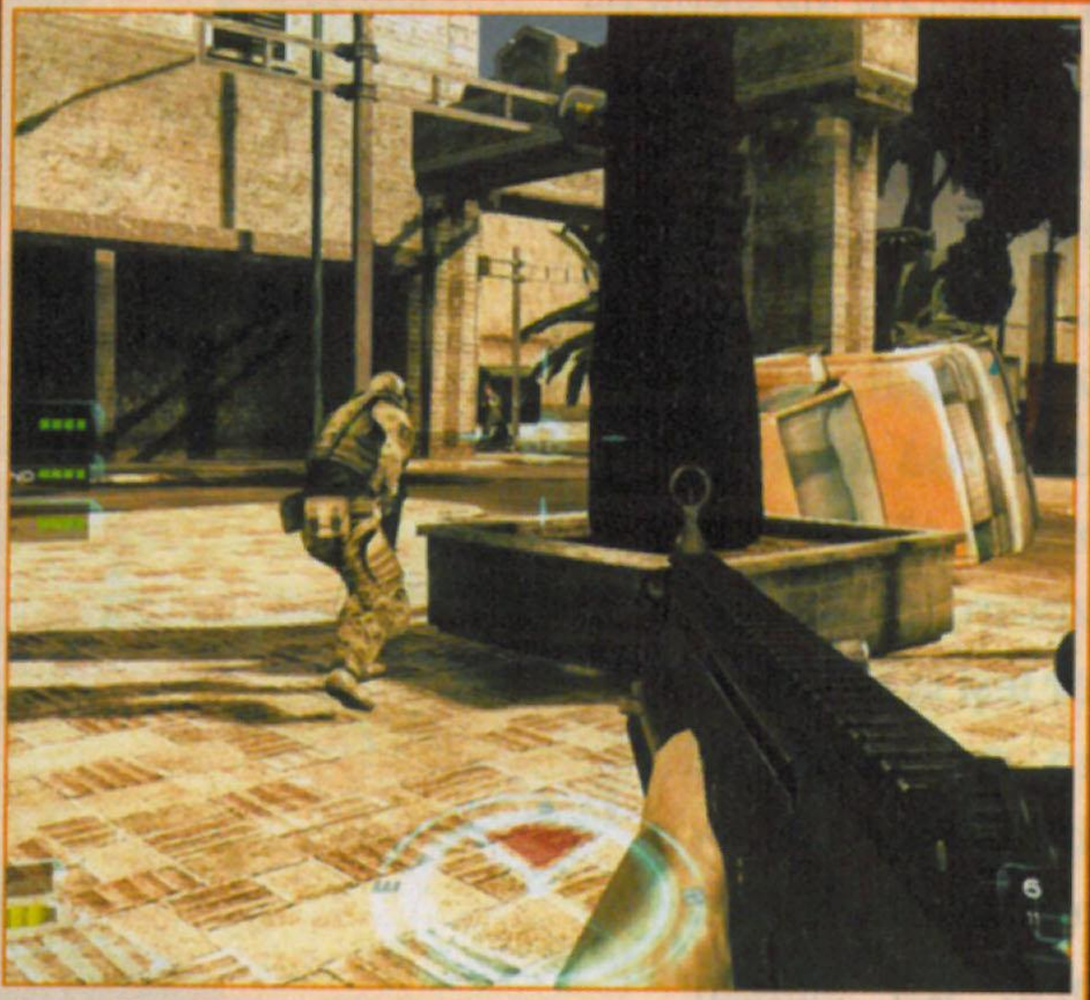
Battlefield 3

DICE a anunţat deja cu surle şi trâmbiţe că a început munca asiduă la un nou FPS izvorât din una dintre mărcile sale binecunoscute... de unde deducem cu o perspicacitate ieşită din comun că băieţii lucrează la **Battlefield 3**, chiar dacă nu avem încă vreun anunţ oficial.



Producător: DICE • Publisher: Electronic Arts • Termen de apariţie: -

Ghost Recon: Advanced Warfighter



Un nou **Ghost Recon** orientat spre console... Ubisoft anunţă, însă, şi o versiune PC autentică, în speranţa ca aceasta să nu mai fie anulată. Aşteptăm tacticoşi să vedem ce poate să iasă din aceste speranţe.

Producător: Ubisoft • Publisher: Ubisoft • Termen de apariţie: martie 2006

The Unseelie

Acesta este un FPS celtic despre care nu am mai auzit mare lucru de la primul video apărut acum nu mai puţin de un an. Păcat, căci ne puteam trezi cu joc foarte original pe harduri...



Producător: KaWoW! • Publisher: Octagon • Termen de apariţie: 2006

Armed Assault

Producătorii lui **Operation Flashpoint** vor publica nu peste mult timp un fel de versiune nouă a vechiului lot super hit. Nu-i chiar frumuşel, dar ar putea deveni noua referinţă a genului său... până apare **Operation Flashpoint 2**, desigur.



Producător: Bohemia Interactive • Publisher: Codemasters • Termen de apariţie: iulie 2006

World War II Combat: Road to Berlin

După **Combat: Task Force 121** şi pleiada de special Ops, veteranii de la Zombie Studios îşi vâră acum coada în acest **World War II Combat: Road to Berlin**. Dacă aruncaţi o privire peste screenshot-urile apărute până acum, vă veţi convinge: acest joc este o violare a termenului FPS!



Producător: Direct Action Games • Publisher: Groovegames • Termen de apariţie: trim. IV 2006

Unreal Tournament 2007



Mai are oare nevoie de vreo prezentare? Pentru cei care nu au auzit încă de el, **Unreal Tournament** este unul dintre monştrii sacri ai FPS-urilor multiplayer. Cine nu a jucat măcar o dată o partidă de **UT**, înseamnă că a trăit degeaba! **UT 2007** va utiliza Unreal Engine 3.

Producător: Epic Games • Publisher: Midway • Termen de apariţie: trim. IV 2006

Call of Duty 3

Nu ştim încă pe când ni se pregăteşte mobilizarea pentru urmaşul excepţionalei serii **Call of Duty**, dar ştim sigur (din surse care vor să-şi păstreze anonimatul, în ciuda torturii medievale la care i-am supus) că Infinity Ward lucrează deja pe brânci la partea a treia a seriei.



Producător: Infinity Ward • Publisher: Activision • Termen de apariţie: -

Call of Juarez

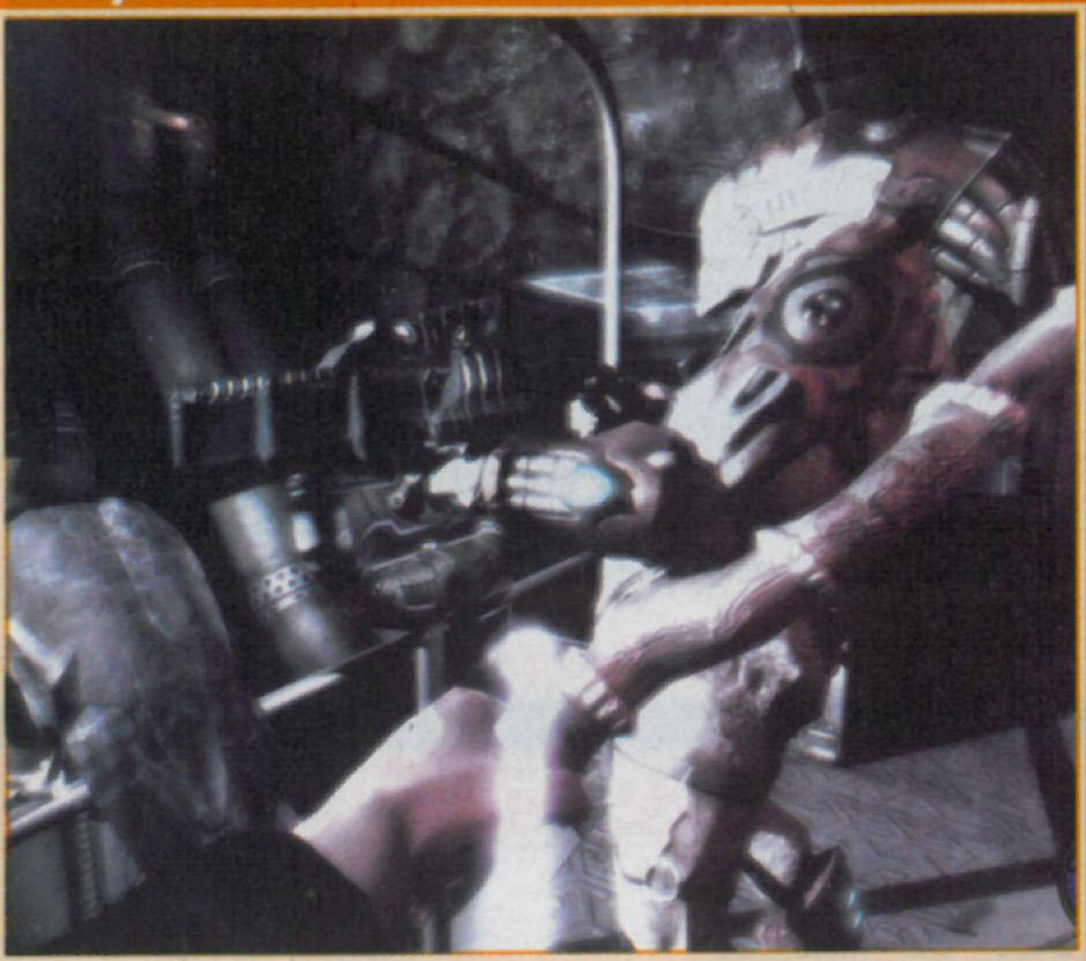
Pe numele de fată **Lawmen**, **Call of Juarez** pare să fie un FPS western simpatic foc. Să sperăm că va fi mai bine realizat decât cele două **Chrome**, pe care Techland a avut bunăvoinţa şi nebunia, în acelaşi timp, să le dezvolte până acum.



Producător: Techland • Publisher: - • Termen de apariţie: 2006

FPS

Prey



Un proiect vechi al 3D Realms resuscitat cu engine-ul grafic de **Doom 3** de către Human Head. FPS-ul se anunță plin de idei excelente, așa că nu ne mai rămâne decât să tremurăm pentru gameplay-ul său, dat fiind că va fi dezvoltat și pentru console. Pentru detalii, citiți avanpremiera!

Producător: 3D Realms/Human Head • Publisher: 2K Games • Termen de apariție: 2006

Commandos: Strike Force



În cazul în care nu ni se pregătește o surpriză de proporții de ultim moment (un porc îngrășat în ajun, de exemplu), **Commandos: Strike Force** va intra la categoria „curiozități FPS-istice". Eidos a anunțat, totuși, o dată fixă de lansare a jocului.

Producător: Pyro Studios • Publisher: Eidos • Termen de apariție: 17 martie 2006

Enemy Territory: Quake Wars

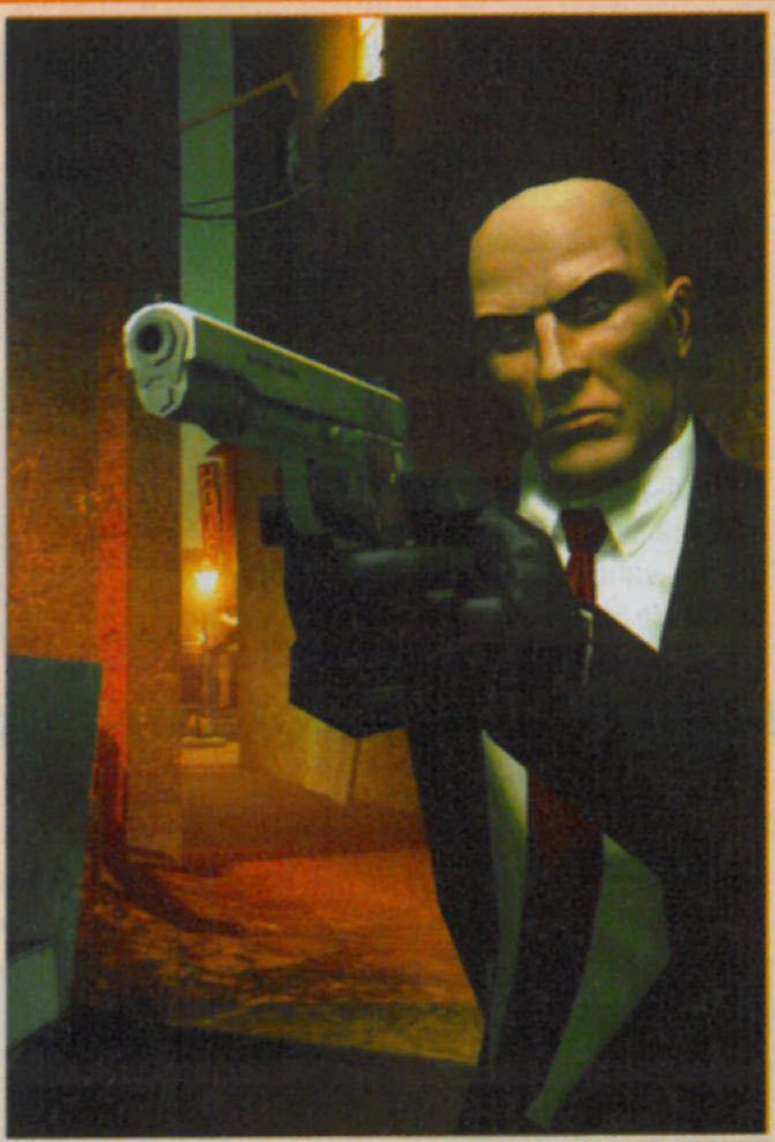


Adică un **Wolfenstein: Enemy Territory** plasat în universul **Quake** și mișcat de un engine de **Doom 3**... hmm, ar putea ieși ceva bun din asta. Citiți avanpremiera!

Producător: Splash Damage • Publisher: id Software • Termen de apariție: 2006

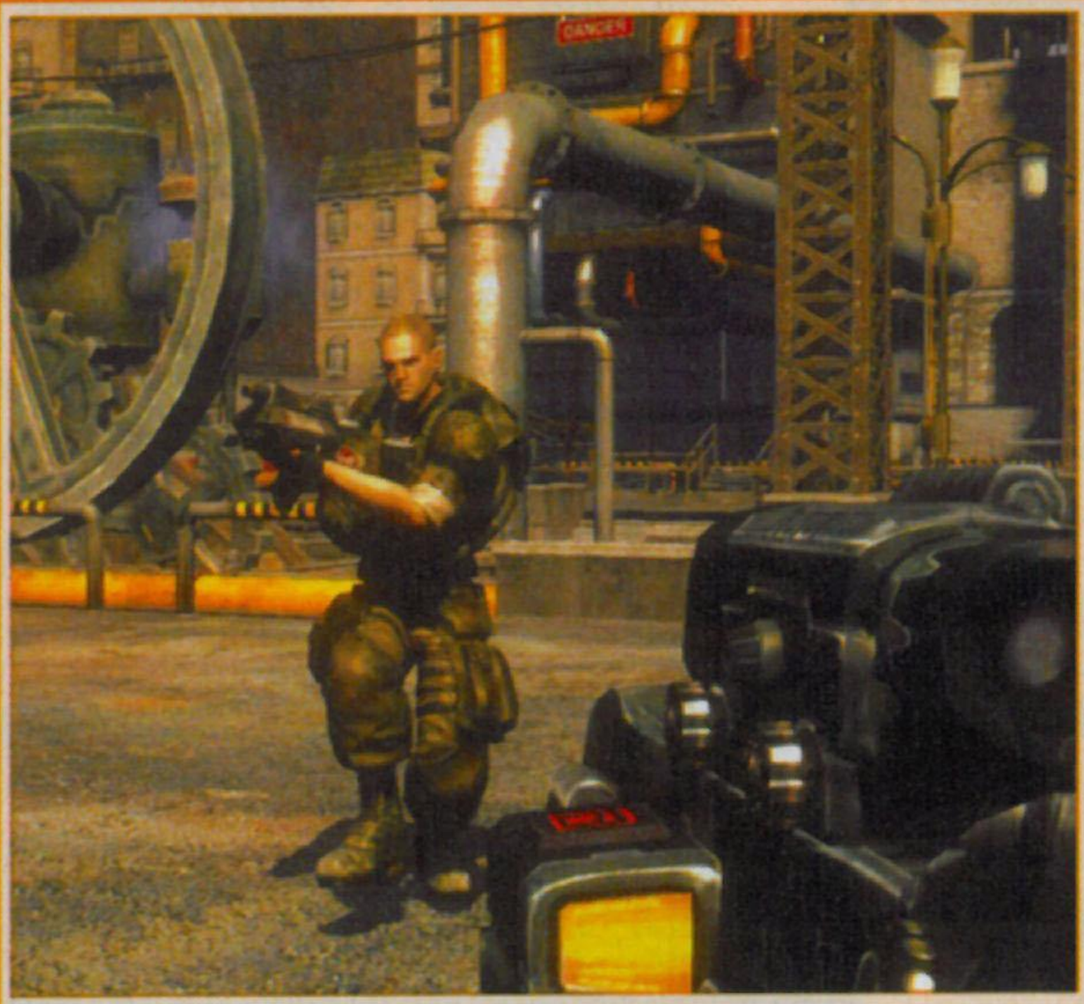
Hitman: Blood Money

Noile aventuri ale chelului pe nume de cod Code 47 prin țările calde și înaintate (ceea ce mi se pare normal, fiind multilateral dezvoltate). Engine-ul grafic pare să acuze puțintel trecerea timpului.



Producător: IO Interactive • Publisher: Eidos • Termen de apariție: -

Huxley



Un MMOFPS care utilizează Unreal Engine 3. Nu știu încă dacă va ajunge și prin eterna, dar fascinanta Românie sau dacă distribuția lui va fi limitată la Asia, dar trebuie să recunosc că jocul arată bine. E chiar simpatic!

Producător: Webzen • Publisher: Games Factory Int. • Termen de apariție: trim. II 2006

Dark Messiah of Might & Magic

Un FPS medieval-fantasy care-ți face poftă de frag-uri. Sperăm să punem mouse-ul pe el cât de repede, la fel de mult pe cât sperăm să fie mai bun decât FPS-urile publicate recent de același Ubisoft.



Producător: Arkane Studios • Publisher: Ubisoft • Termen de apariție: 2006

Dogtag

Un shooter tactic care nu are publisher pentru moment. De fapt, știrile care ne-au venit despre acest joc sunt atât de vagi, încât ne întrebăm dacă este într-adevăr un FPS. Dogtag... heh.



Producător: DiezelPower • Publisher: - • Termen de apariție: 2006

Duke Nukem Forever

Mda, eeeh, nuuu, de ce? Nimic nou, așadar, pe acest front!



Producător: 3D Realms • Publisher: 2K Games • Termen de apariție: 2006?

Ghost Wars

Acesta-i ciudat rău: e FPS/TPS/RTS... joc cu ambiţuri mari, coane! Cu excepția producătorului și a publisher-ului (care are oarece probleme) nu știm mai nimic nou despre acest joc, în special despre apariția lui pe la începutul lui 2006. Hopa, nu trebuia să apară deja?



Producător: Digital Reality • Publisher: Hip Interactive • Termen de apariție: 2006

Metathrone Project

Un FPS pravoslavnic care utilizează engine-ul fizic AGEIA. Ce kuli sunt rușii! Există și posibilități de RPG în acest joc care și-a găsit chiar și un editor în maica Rusia! Prin alte țări mai accesibile nouă ca limba, încă nimic...



Producător: PerfectPlay • Publisher: Novi Disk • Termen de apariție: 2006

Enemy in Sight

Un fel de amestec între **Joint Ops** și **Operation Flashpoint** la care lucrează producătorii lui **Hidden&Dangerous**, **Enemy in Sight** ar putea fi una dintre surprizele plăcute ale acestui an. Asta cu condiția să nu aibă toate bug-urile cu care ne-au obișnuit cei de la Illusion Softworks, desigur.



Producător: Illusion Softworks • Publisher: Atari • Termen de apariție: 2006?

Hellgate: London

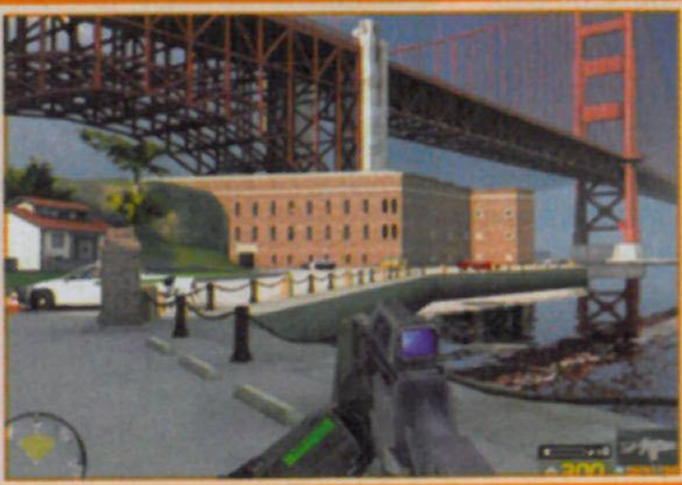
Nu este nici FPS, nici RPG, este un **Diablo** post-apocaliptic la first person! Nu poți să nu salivezi după așa ceva, chiar dacă acțiunile tale riscă să fie mult, dar foarte mult simplificate.



Producător: Flagship Studios • Publisher: Namco • Termen de apariție: 2006

PRISM: Threat Level Red

Războiul contra terorismului într-un FPS sponsorizat de National Guard (americanii, desigur), cam geloși pe succesul obținut de **America's Army**. Pe când FPS-uri sponsorizate US Navy sau UASF? Să nu uit: din punct de vedere grafic, jocul este retardat cu vreo trei anișori.



Producător: Rival interactive • Publisher: PlayLogic • Termen de apariție: 2006

Operation Flashpoint 2



The Return of the King în versiunea simulator militar. Bohemia a făcut nenumărate promisiuni, însă nu a arătat până acum aproape nimic din joc. Nu prea-mi vine să cred că va apărea în 2006.

Producător: Bohemia Interactive • Publisher: - • Termen de apariție: -

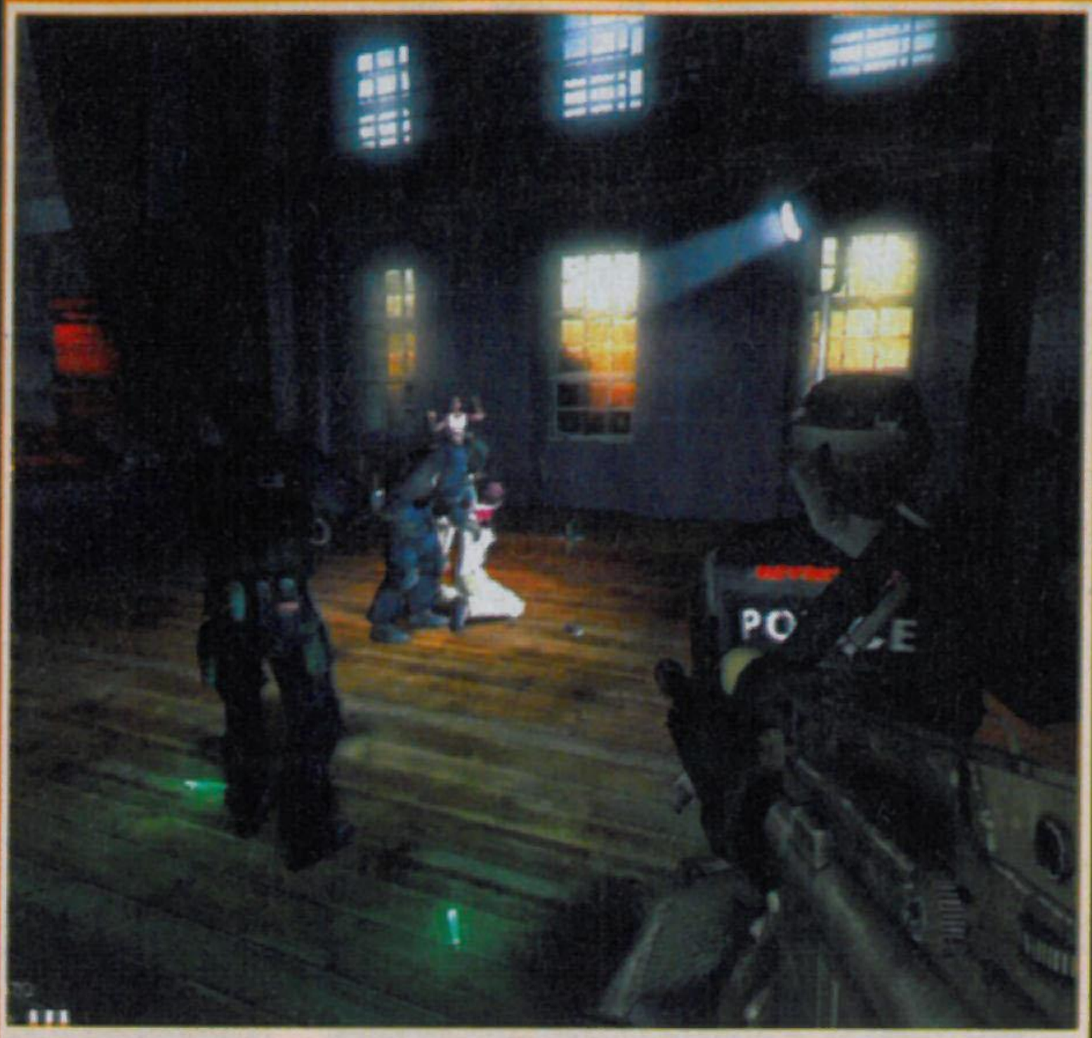
You Are Empty

Acum nu mai puțin de un an, **You Are Empty** ne trăgea cu ochiul prin designul său reușit și scenariul à la **S.T.A.L.K.E.R.**, în versiunea cea mai cinică posibil. Azi, practic nu mai avem noutăți și tot mai rarele preview-uri nu ni-l prezintă ca pe un joc ieșit din comun.



Producător: Digital Spray • Publisher: - • Termen de apariție: 2006

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate



Iaca. Mult așteptatul add-on al celui mai bun shooter tactic al anului 2005. Este suficient?

Producător: Irrational Games • Publisher: VU Games • Termen de apariție: trim. IV 2006

City of the Dead

Abandonat de publisher-ul său acum vreo șapte luni, **City of the Dead** pare un fel de Messia pentru Kuju, talentatul producător al lui **Fire Warrior**. Dar, dragii moșului, fără persoane de bine care să pompeze niște bănuți pentru dezvoltarea acestui joc, **CotD** va fi lute dat uitării.



Producător: Kuju • Publisher: - • Termen de apariție: -

Half-Life 2: Aftermath



Amânat cu constanță demnă de o cauză mai nobilă, **Aftermath**, primul extensi-on pentru **Half-Life 2** ar putea apărea în cursul lunii martie. Ar fi primul episod dintr-o frumoasă serie de aventuri scurte, dar plătite.

Producător: VALVe • Publisher: Electronic Arts • Termen de apariție: -

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Versiunea comercială a lui **Red Orchestra** va apărea în 2006, prin intermediu Steam și ar trebui să ne ofere numeroase modificări față de modul de **Unreal Tournament 2004**. Prima dintre aceste numeroase modificări este că va trebui să scoatem bani din buzunar ca să-l jucăm.



Producător: Tripwire Interactive • Publisher: VALVe/Steam • Termen de apariție: -

Return to Castle Wolfenstein 2

Din câte știu, numele temporar al proiectului este **Castle Wolfenstein**. Dezvoltat pentru Xbox 360 și PC de către Raven (single-player-ul lui **Quake 4**) și Nerve (**Resurrection of Evil** și multi-ul lui **RtCW**), jocul ar putea fi unul foarte bun. Nu se cunoaște o dată exactă de apariție.



Producător: Raven S./Nerve Int./id Software • Publisher: Activision • Termen de apariție: -

Rat Hunter

Este un joculeț pe care îl dezvoltă niște necunoscuți de prin Rusia. Multe FPS-uri rusești, nu-i așa? Remarcați, schema: FPS-urile din fosta Uniune Sovietică sunt, în majoritatea lor mucegăite rău.



Producător: Secret Sign • Publisher: Game Factory Interactive • Termen de apariție: -

They Hunger: Lost Souls

UAAAAAH! Un joc singleplayer bazat pe bătrânele moduri **They Hunger**. Va utiliza Source Engine, dar încă nu știm dacă va apărea prin Steam și nici când va apărea exact.



Producător: Black Widow Games • Publisher: - • Termen de apariție: 2006

TimeShift

Un FPS foarte flashy și plin de idei luate din **Prince of Persia**. Este dezvoltat tot de băieții care au realizat Will Rock, așa că haideți să-i acordăm credit!



Producător: Saber Interactive • Publisher: Atari • Termen de apariție: trim. II 2006

The Regiment

Lumea Nouă pe care ne-o propovăduiesc băieții de la Kuju este un shooter tactic dezvoltat pe PC și console. Simt cum o bucurie imensă îmi invadează spiritul!



Producător: Kuju • Publisher: Konami • Termen de apariție: trim. I 2006

Wehrwolf

FPS rusesc + WWII + engine din secolul trecut = nesemnificativ



Producător: Discus Games • Publisher: Electronic Paradise • Termen de apariție: 2006 (în Rusia)

Vivisector

Întârziat de secole, parcă, **Vivisector** pare să fie gata de apariție. Aaa, asta nu înseamnă că este și un FPS bun...



Producător: Action Forms • Publisher: 1C Company • Termen de apariție: trim. I 2006





PREY

Stai liniştit, în barul bunicului, ca tot tânărul cherokee îndrăgostit şi te bucuri de prezenţa iubitei cu care mai ciocneşti un pahar de gin şi, dintr-o dată, îţi dai seama că trebuie să-i faci marea mărturisire a vieţii tale: „gata, acum că mi-am încălzit gâtlejul, îi spun!" Practic, ţi se deschide robinetul inspiraţiei şi totul merge ca pe strune, declaraţia romantică, zâmbetul ei de reclamă coca-cola din anii '40, căsuţa portabilă tipic americană cu iarba tunsă frumos în faţă, buick-ul luat pe credit, slujba pe care o obţii ca funcţionar la primăria orăşelului, copiii care mestecă sănătos sănătoasa gumă de mestecat americană... totul ţi se clarifică în timp ce-ţi arunci o privire adâncă în halba de bere. În acele momente unice, însă, taman în acele momente de american dream îşi găsesc alienii să lanseze un atac masiv împotriva Pământului! Ce porcărie... simţi cum totul se duce de râpă, undeva în necunoscut, împreună cu barul în care te afli, iubita ta şi bunicul tău. Urmezi tu.

Contrar startului promiţător şi foarte intim, jocul începe în spaţiu, în momentul în care ajungi la

Producător: Human Head Studios/3D Realms Publisher: Activision Gen: FPS Termen: trim. II 2006



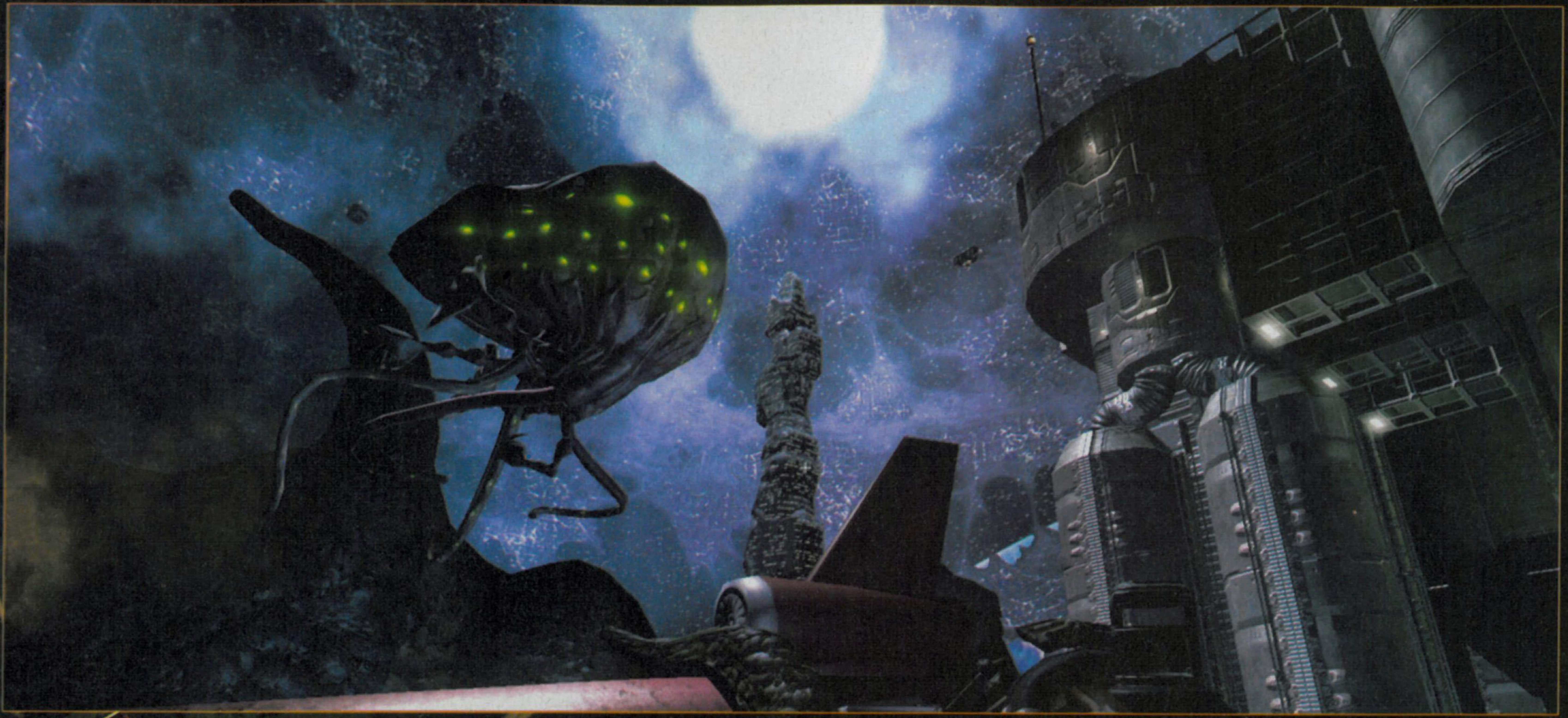
bordul navei aliene, Sphere. Te trezeşti prizonier împreună cu iubita ta şi bunicul tău, legaţi fedeleş tustrei de un fel de şină care cuprinde întreaga navă. Nici nu apuci să vezi bine spaţiul cosmic, că intri într-un adevărat iad, plin de fauna caracteristică: adversarii sunt numeroşi, de o estetică deloc plăcută şi o abordare greu digerabilă, dar mai găseşti şi rase ceva mai retrase, care încearcă să supravieţuiască în Sferă. Am spus Sferă? Întâmplarea face să ajungi în ea printr-un fel de sabotaj al şinelor; înarmat cu o simplă cheie franceză, înaintezi în necunoscut ca să-i găseşti pe cei dragi.

Aliens vs Preydator

Repede şi cu o perspicacitate ieşită din comun, îţi dai seama că Sfera nu este altceva decât un organism viu care conţine structuri mecanice: în momentul în care treci pe lângă nişte senzori, sistemul imunitar al navei se pune în mişcare şi îţi trimite pe cap nişte gâze care, la început, nu reprezintă vreun pericol pentru nici o parte a corpului tău, dar pe măsură ce înaintezi în joc bestiile sunt tot mai bine înarmate. Cheia ta franceză se înroşeşte repede de sângele insectelor şi, după câteva minute de rătăcire prin labirintul viu, îi găseşti pe bunicu' şi pe aleasa inimii tale, legaţi de aceeaşi scândură nenorocită. Aici intră în scenă latura lacrimogenă a jocului: dacă fătuca este remarcată de alieni drept subiect de studiu extrem de interesant, bunicul, săracu' este transformat în faţa ta în grătar bine prăjit şi, probabil, condimentat boiereşte. Simţi cum mânia te cuprinde... ehm, simţi cum mânia te cuprinde? Îţi revii însă repede printr-un procedeu de concentrare pe care numai americanii îl au în situaţii limită, mormăi un „I can do it" şi îţi pică fisa că bunicu' era tare de tot în vrăjile indienilor Cherokee, aşa că va continua să-ţi apară în viziuni, în forma lui normală (nu cea de grătărel!). Mai mult, el îţi transmite puterile sale full version, ceea ce îţi va folosi pe urmă, după ce rezolvi situaţi cu alienii, în viaţă, ca să te afirmi în societate sau să înnebuneşti fetele.

Prima dintre aceste puteri este Talon, un vultur care apare sub formă eterică, care este un fel de fantomă a vulturului pe care îl aveai când erai mic. Talon este un vultur rău şi foarte puternic: în

TRĂIASCĂ EXTERIOARELE PE DOOM 3 ENGINE! Rămâne de văzut câtă distracție ne vor oferi

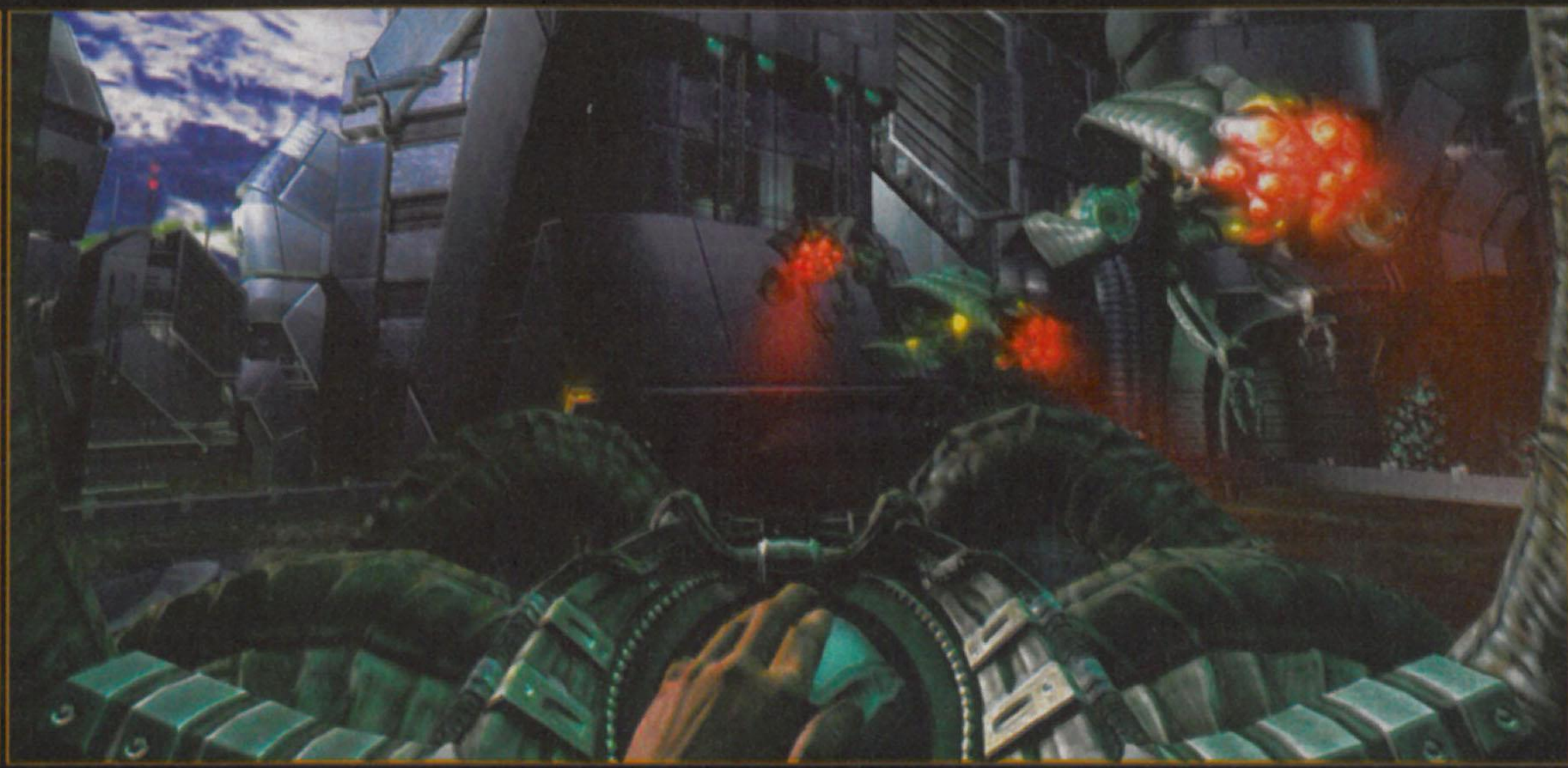


momentul în care se așează pe un ecran care afișează texte aliene, devine un translator numai bun de o firmă de import-export, făcându-te să înțelegi textul pe limba ta. Așa-i dacă ai chiulit la cursul de marțiană din clasa a XI-a.

Cea de-a doua putere este spirit-walking, foarte utilă în acel mediu ostil: cu ajutorul acestui spirit-walking ieși din fizicul tău – pe care îl lași fără apărare – și te plimbi ca un spirit. O plimbare sănătoasă prin teritoriul spiritelor te face practic, invizibil și, dacă tot ești incorporal, poți trece fără să ți se activeze reumatismul prin uși și ziduri, ca să activezi butoane și să treci de câmpuri de energie. Partea simpatică este că ai la îndemână un Spirit Bow. O dată familiarizat cu acest dar, poți chiar să-ți procuri Spirit Power, un fel de putere a sufletului care se mani-festă sub formă de suflu albastru, pe care o primești de la adversarii pe care i-ai lichidat.

Arme vii

Nu te pierzi însă în contemplarea acestor puteri à la Bruce Allmighty și îți amintești că trebuie să-ți răzbuni bunicul, să-ți găsești iubita, pe cât posibil înainte de ora de disecție, și să te întorci sănătos și satisfăcut pe Pământ. Clar, e nevoie de niște curățenie prin nava asta infectă! Perfect, doar e un FPS. O fi, dar producătorii au simțit nevoia imperioasă să insiste mai mult pe particularități ale jocului decât pe latura sa de FPS în prezentările făcute publice... Și totuși, cei de la Human Head ne promit vreo 7-8 adversari mititei în același timp pe ecran și nu mai mult de vreo 3-4 mai bine crescuți. Armele pe care le-am văzut mi s-au părut simpatice, originale chiar în aspect: plasma gun (în joc, leech gun) suportă diferite tipuri de muniție și poate îngheța adversarii; în momentul în care folosești sniper-ul, ți se grefează un fel de tentacul în ochi; grenadele sunt vii și se pot folosi și la rocket launcher. Per ansamblu, sunt scule clasice, dar designul și animațiile lor ies din tiparele cu care ne-am obișnuit. Apropo de design, am impresia că trebuie să fii fan al aspectelor organice, căci întregul joc îți propune numai așa ceva: practic, te plimbi printre structuri metalice fixate direct în structuri organice, ca să nu mai vorbesc că ajungi să calci pe organe. Cei de la Human Head sunt chiar fascinați de un tunel pe care l-au realizat și care se termină cu un sfincter. Să sperăm că nu vor rămâne prea mult în stadiul anal. În orice caz, jocul arată bine la nivel grafic, are un

HMM, IA SĂ VEDEM... oare ce se întâmplă dacă-mi pun mâna pe amprenta asta alienă

aer de murdărie, pe lângă latura gore, destul de neobişnuit în lumea curată ca o batistuţă a FPS-urilor.

Sesame? Sesame, dăşchide-te, bre!

Dar **Prey** stă cel mai bine la capitolul fizicii şi portalurilor. Aproape oriunde în niveluri se pot deschide portaluri multidimensionale care te trimit în alte zone ale Sferei. Prin ele poţi trage şi se poate trage asupra ta. E o idee foarte bună pentru înlocuirea uşilor şi pentru a schimba complet locaţiile. Ca fizică, aşteptaţi-vă la puzzle-uri în stil **Half-Life 2**, cu menţiunea că aici apare o şmecherie: wall-walking, adică posibilitatea să o iei pe ziduri în zonele destinate pentru aşa ceva. În lupte nu schimbă mare lucru, dar trebuie să te obişnuieşti să te uiţi pe tavan în momentul în care intri într-o încăpere.

Dacă te plictiseşti de plimbat per pedes, poţi urca într-o navă dotată cu o undă tractoare, în cea mai bună tradiţie Star Trek. Ştim că va mai exista un vehicul pe care-l vom putea conduce, dar încă nu ştim care va fi acesta.

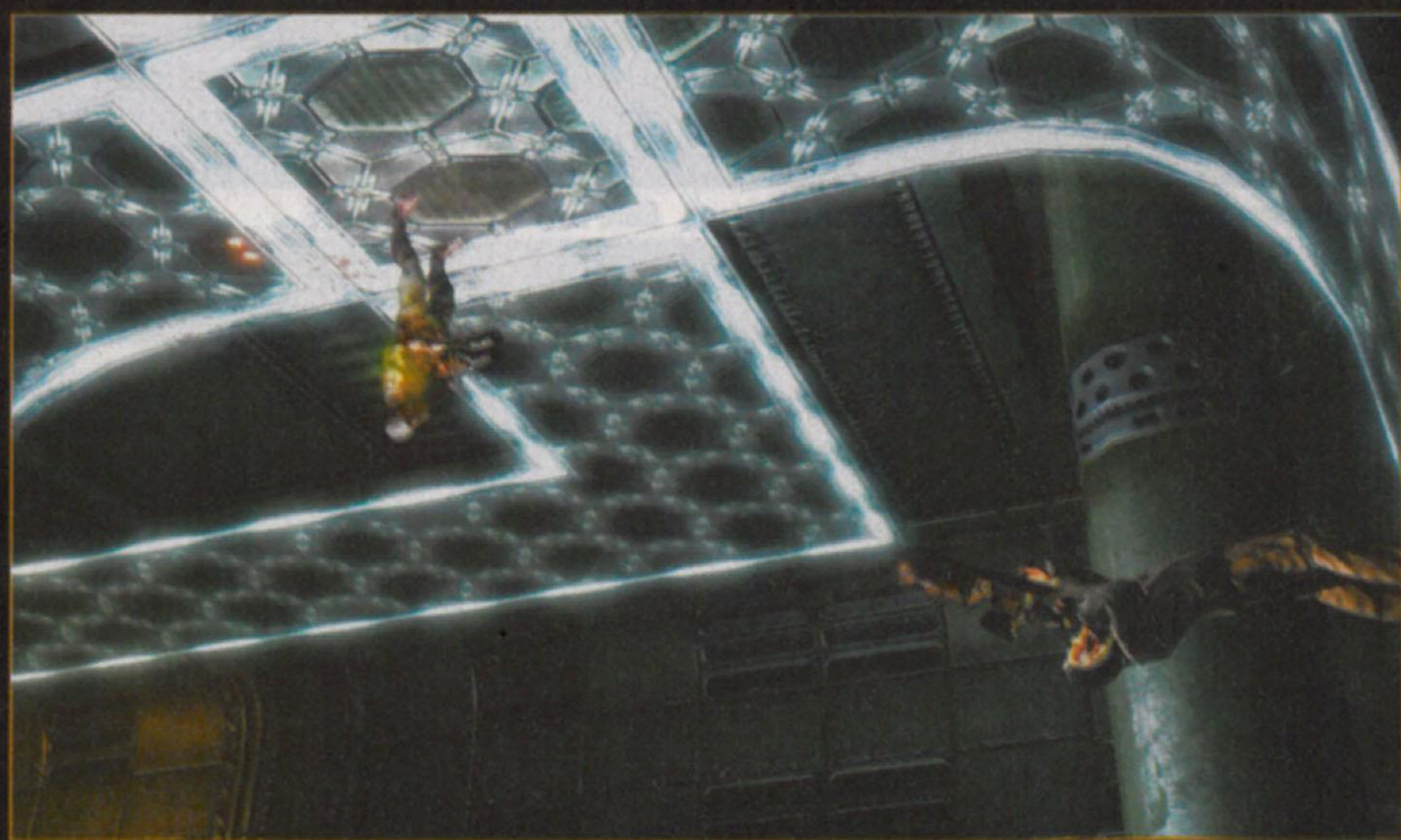
Un alt aspect al lui **Prey** este sistemul său de dificultate dinamică, aparent impus de 3D Realms celor de la Human Head. Jocul va face stats real time referitor la modul în care joci şi îţi va oferi, în consecinţă, mai multă sau mai puţină muniţie şi health în niveluri, în funcţie de cât de începător sau de versat eşti. Este şi o consolare: după ce ai terminat jocul, poţi relua pe un mod *Hard*, care ţi se deblochează (asta cu condiţia să mai ai chef). O concluzie de o acuitate remarcabilă îmi vine în minte: va fi foarte greu să mori în **Prey**.

MultiPreyer

Dacă lucrurile stau destul de bine în ceea ce priveşte originalitatea singleplayer-ului, muliplayer-ul pare să ne rezerve surprize destul de neplăcute: e sărăcăcios din cauza limitării la 8 jucători, pe care o impune engine-ul de **Doom 3**. Human Head nu vrea să implementeze decât clasicul *Deathmatch*, ceea ce pare aberant în condiţiile în care vrei să ai succes cu modul multi. Sigur, vom avea tot tacâmul din single, portaluri, wall-walking, modificări de gravitate care vor afecta şi balistica armelor... hmm, să vedem, la cum se prezintă armele poate ieşi ceva distracţie din asta.

Deci? În ciuda câtorva sughiţuri (sistemul de dificultate în singleplayer şi multi-ul cam molatic), **Prey** se anunţă un FPS bun, cu o durată de minim 14 ore. Nu cred că va fi chiar marele FPS pe care îl aşteptăm cu toţii, dar distracţie vom avea garantat. Pentru un joc care trebuie să apară în vara acestui an, **Prey** pare destul de finisat şi lipsit de bug-uri. Să vină odată versiunea finală!

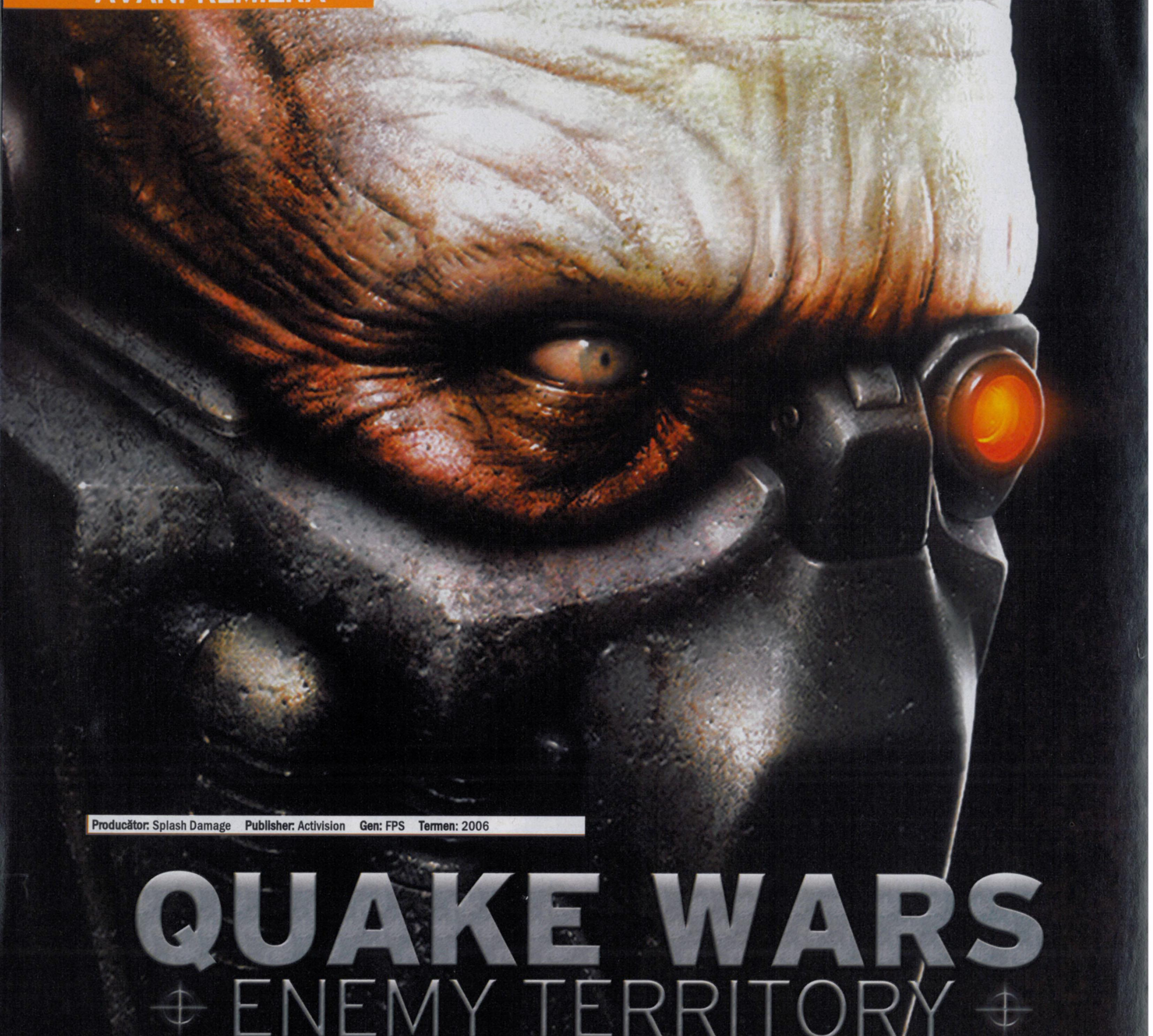
PC LAMER
cipri@pcgames.ro



DANCING ON THE CEILLING Măi, Billy Ocean, unde-ţi stau picioarele îţi va sta capul!

DA' MAI TERMINAŢI-VĂ ODATĂ, că nu am deschis încă ABC-ul!



Producător: Splash Damage **Publisher:** Activision **Gen:** FPS **Termen:** 2006

QUAKE WARS

ENEMY TERRITORY

Undeva prin anul 2001, apărea pe piaţă unul dintre cele mai reuşite FPS-uri construite pe engine de Quake 3, Return to Castle Wolfenstein. La foarte puţin timp după, Splash Damage în colaborare cu Activision şi id Software, lansau un add-on multiplayer gratuit, Enemy Territory, add-on care şi-a luat felia de succes cu vârf şi îndesat. **Fanii l-au apreciat nu neapărat pentru faptul că fusese gratuit, ci mai mult pentru că aducea, în domeniul multiplayer, o grămadă de inovaţii, punând foarte mult accentul pe lucrul în echipă. Oferta bogată de personaje (medics, assault troopers, engineers), precum şi variatele obiective ale misiunilor au făcut din Enemy Territory un clasic printre cunoscători.**







Acum, aceiaşi băieţi de la Splash Damage lucrează pe brânci la un joculeţ nou nouţ, care doreşte să îmbine universul **Quake** cu fantezia unui multiplayer puternic – pe scurt **Quake Wars: Enemy Territory**. Acţiunea jocului este plasată chiar la începuturile lui **Quake 2** (în perioada în care extratereştrii răi şi nasoli cunoscuţi sub denumirea de Strogg invadau pământul), punând accentul pe invazia iniţială. Aici, două echipe de războinici (una reprezentând pământenii, iar cealaltă invadatorii) se vor confrunta pe câmpul de luptă în partide sângeroase, încercând, care cum poate, să îşi adjudece titlul suprem de „îs mai bun ca tine, ţi-am făcut headshot!”. Soldaţii noştri de zi cu zi, organizaţi într-o grupare de elită numită Earth Defense Team (EDF, pe scurt), vor hălădui coclaurile virtuale folosind un arsenal clasic „pământean”. Adicătelea lansatoare de rachete, de grenade, assault rifles şi tot soiul de alte arme cu care ne-am obişnuit de-a lungul timpului. De cealaltă parte, armata Strogg va folosi nişte ghiduşii speciale, de pe la ei de-acasă, iar repartizarea personajelor pe clase va fi total diferită. Şi, evident, cum un FPS care se respectă trebuie, mai nou, să aibă un card de vehicule cu care să ne jucăm de-a şoferii, **Quake Wars** ne va pune la dispoziţie o grămadă de trăbănţele, dacii, oltcituri şi alte rable cu care să străbatem voioşi câmpurile de luptă. Multe dintre misiunile jocului se vor desfăşura în medii outdoor imense, care necesită modalităţi de transport diferite de clasicul mers pe jos. În plus, datorită, în mare parte, împrumutării chestiilor de engine fizic din **Doom 3**, producătorii se laudă cu un control cât mai realist al maşinilor, precum şi cu nişte deformări pe măsură. Mai bine zis, o coliziune la 200 km/h cu un nenea stâlp de beton armat va lăsa urme adânci şi dureroase pe capota maşinii. Nu ca în ANUMITE jocuri de curse (nu spui care, persoană importantă), unde orice contact cu parapeţii ameninţători rezulta în trei scântei, un zgomot sec şi nici cea mai mică zgârietură pe caroserie. Deh, ce ţi-e şi cu conceptul ăsta *arcade*... Şi apropo de **Doom 3**, **Quake Wars** va folosi o grămadă de features prezente în acest titlu, dar, cu toate acestea, cele două jocuri nu vor semăna deloc. Asta în special graţie nivelurilor de exterior, extrem (şi surprinzător) de bine detaliate, mulţumită noului concept de „megatexture”, o tehnologie de mapping dezvoltată de nimeni altul decât John Carmack. Mai exact, megatexture-ul este o textură (duh!) imensă şi continuă, care se poate extinde până la limita orizontului, fără a fi nevoie de umbre, ceaţă sau mai ştiu eu ce alte trucuri grafice care să ascundă vizibilitatea limitată a diverselor obiecte din texturi combinate.

Producătorii s-au lăudat că **Enemy Territory** nu va avea mai multe moduri de joc, pentru că nu are nevoie. Mai exact, fiecare misiune în sine va fi un mod, fiecare cu alte obiective şi alt stil de abordare. De exemplu, unele dintre ele vor fi misiuni de noapte, cu emfază pe luptele close quarter, toate acestea piperate cu modelarea realistă a obiectelor (mersul pe o podea de oţel va fi, în mod normal, mai zgomotos decât, să zicem, mersul pe iarbă). Mai mult decât atât, în fiecare misiune, jucătorii nu vor fi răsplătiţi doar pentru cât de bine ştiu să folosească arsenalul din dotare, ci şi pentru modalitatea în care şi-au atins obiectivele, un punctaj care va fi administrat de un

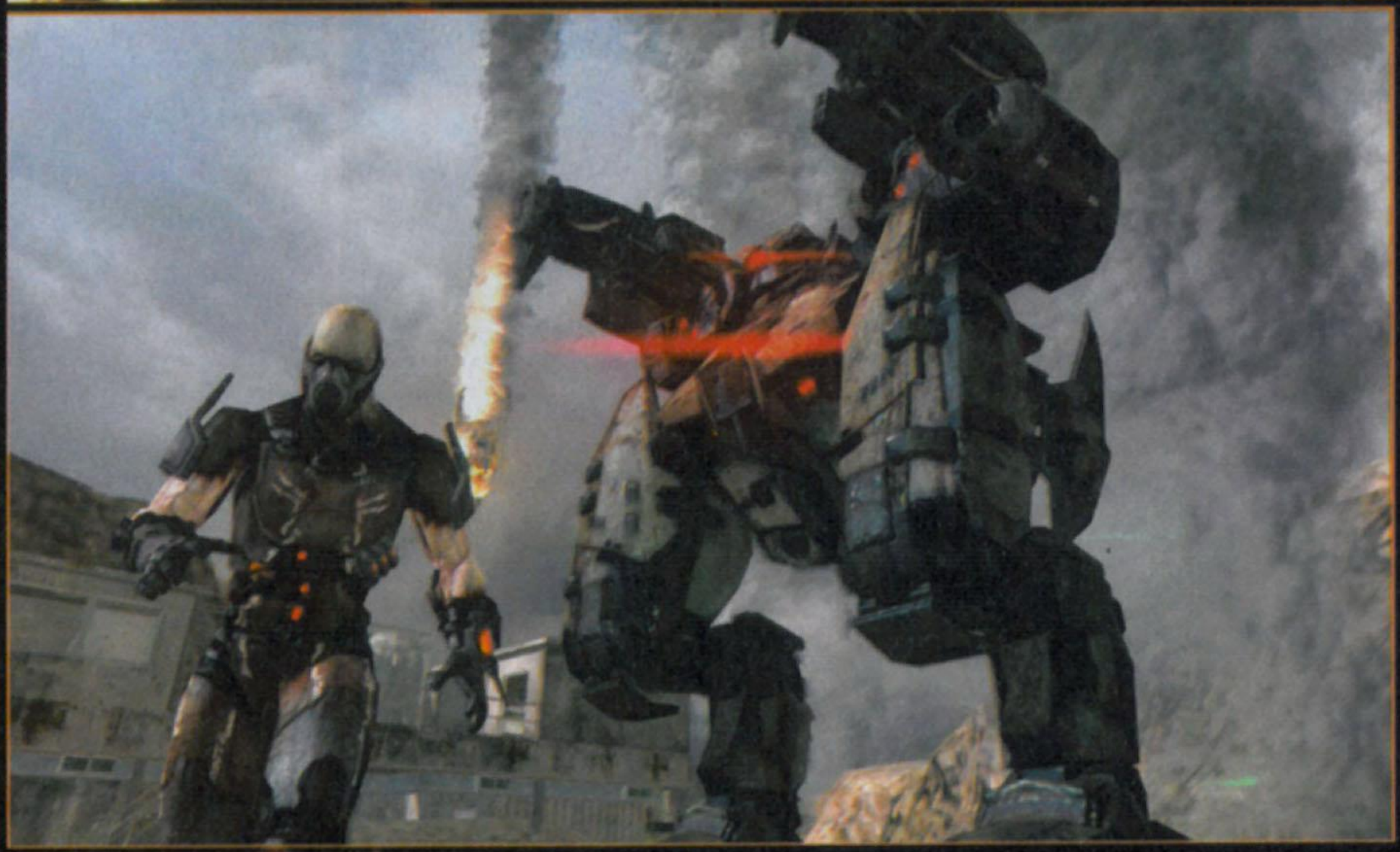


sistem de ranking interactiv. Spiritul de echipă este încurajat şi mai mult prin introducerea de ţeluri specifice pentru fiecare jucător, ajutându-i astfel pe cei mai puţini experimentaţi în a-şi înţelege mai bine clasa aleasă şi scrijelind mai puternic rolul fiecărui individ pe câmpul de luptă. Cu puţin noroc, acest sistem va înlătura complet manevrele specifice jucătorilor plictisiţi, manevre care pot duce pe râpă o partidă întreagă la care s-a muncit pe brânci.

Experienţa producătorilor din add-on-ul gratuit **Enemy Territory** se va reflecta, cu siguranţă, în modul de concepere al misiunilor – în special în ceea ce priveşte obiectivele şi modul prin care acestea pot fi atinse. Astfel, un obiectiv primar (recuperarea unor documente secrete) este îndeplinit doar trecând printr-o serie de mini-misiuni secundare, cum ar fi folosirea unei bombe pentru a curăţa drumul de... impurităţi sau infiltrarea într-un birou pentru a dezactiva o alarmă. Conceptul se extinde mai mult în momentul în care, o dată atins un anumit obiectiv, jucătorii vor controla practic zona respectivă, apropiindu-se tot mai mult de baza inamică. Controlul teritoriului permite echipei să îşi creeze, practic, un centru mobil de operaţii, cu posibilitatea de resupply şi respawn (în cazul în care au dat ortul popii) din ce în ce mai aproape de cartierul general advers. Nu mai trebuie să menţionez că acest lucru oferă un avantaj logistic şi tactic nepreţuit. Aceste teritorii vor fi legate între ele, drept pentru care vor trebui cucerite într-o anumită ordine prestabilită, fapt care, din nou, încurajează lucrul în echipă şi care scade îmbucurător de mult şansele ca jucătorii să umble bezmetici pe hartă, în zone total diferite. Fiecare hartă va avea un design unic şi un set de obiective specifice, toate bazate pe storyline. După cum vă spuneam anterior, acţiunea se desfăşoară a priori celei din **Quake 2**, iar producătorii se chinuie de zor să o facă cât mai atractivă cu putinţă. De asemenea, hărţile sunt bazate pe zone geografice de pe planetă complet diferite una de alta, fiecare dispunând de ecosistemul, ecologia şi terenul din realitate.

Din ce ni s-a pus până acum la dispoziţie de către producători, putem spune că jocul se foloseşte din plin de toate atuurile puternicului engine grafic, şi aici mă refer la detalierea, până la refuz, a personajelor. Spre exemplu, medicul EFD va fi dotat cu armură medie şi va căra în spinare ditamai steampack-ul, care se va goli vizibil atunci când doctoraşul nostru se îngrijeşte de sănătatea aliaţilor săi. Mai mult decât atât, gradul mare de detaliu nu va fi doar de ochii lumii, oferind un drăgălaş eye candy pentru pretenţioşi, ci ne va oferi, de asemenea, detalii despre acţiunea adversarilor. Personajele îşi vor coborî armele când sprintează (şi vor fi puşi în imposibilitatea de a le folosi pe parcursul aceste acţiuni) şi vor avea animaţii specifice şi clare în timpurile de reload. Doi iepuri dintr-o lovitură – nu numai că





Quake Wars arată bine, mai mult decât atât, jucătorii vor fi imersaţi cât mai mult în acţiune.

De partea cealaltă, clasele Strogg sunt mai mult orientate către ofensivă. În timp ce oamenii beneficiază de clase „tradiţionale", care se potrivesc mai bine locuitorilor Terrei, extratereştii sunt grupaţi în categorii ceva mai exotice. Evident, îşi vor avea şi ei medicii lor, însă, spre deosebire de cei pământeni, aceşti Ciomu Strogg vor fi nevoiţi să „culeagă" ATP (adenosine triphosphate – chimical prezent în toate formele de viaţă) din corpurile oamenilor, pentru a-l folosi ulterior la vindecarea colegilor de serviciu. Infiltratorul Strogg este o clasă similară cu Spionul din **Wolfenstein**, cu menţiunea că aici, infiltratorul va lua practic controlul asupra victimei sale.

Quake Wars are foarte multe atuuri şi promite din plin să fie cel puţin un concurent pe măsură pentru celelalte două titluri de prestigiu din domeniul FPS-urilor multiplayer, **Battlefield 2** şi **Unreal Tournament**. Dacă producătorii vor reuşi să revoluţioneze genul, rămâne de văzut...

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro





Producător: Saber Interactive **Publisher:** Atari **Gen:** FPS **Termen:** martie 2006







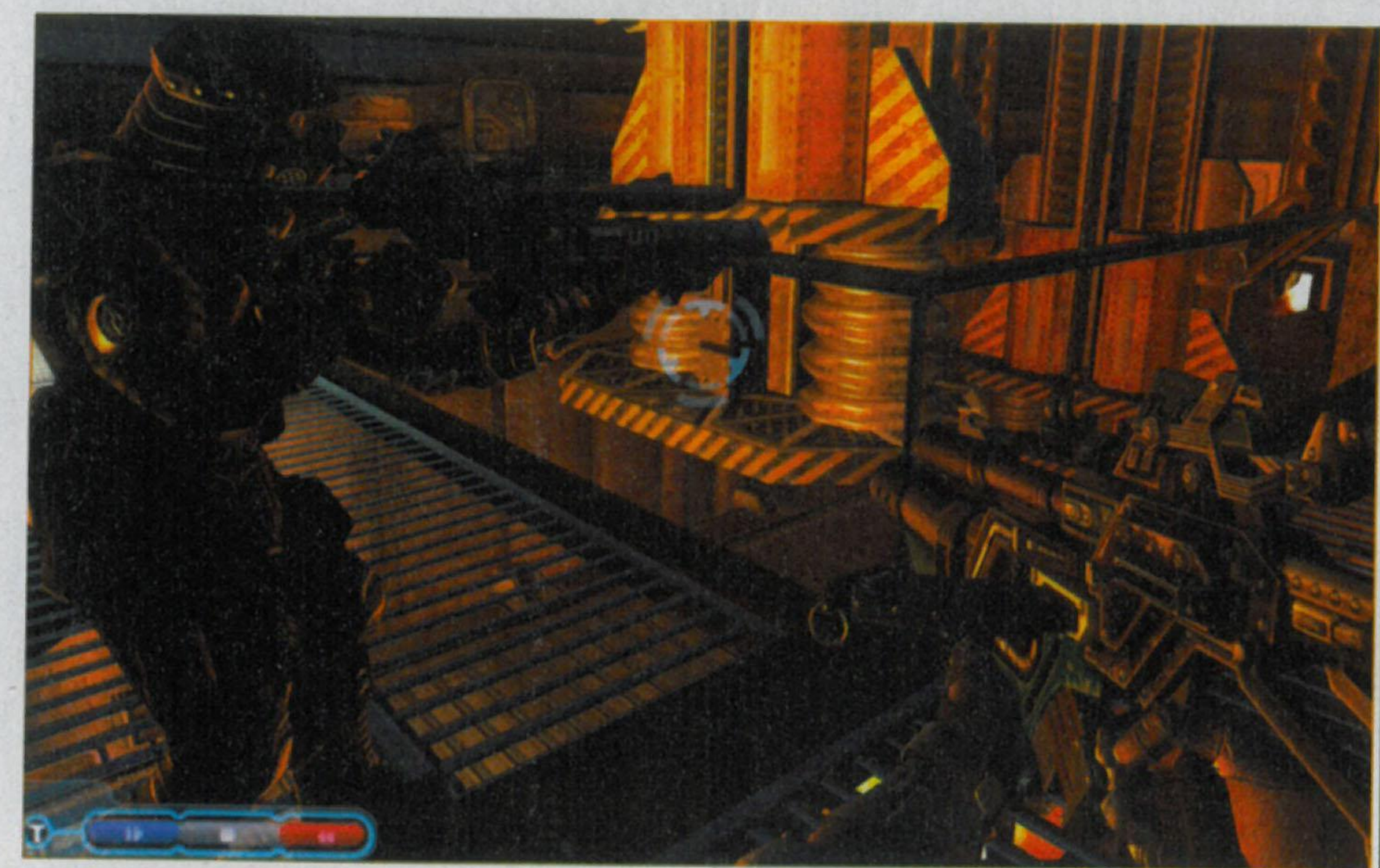


Timeshift

Ardelean fiind, trăind o seamă de ani în Ţara Moţilor, m-am entuziasmat în felul meu la jucarea demo-ului FPS-ului Timeshift, entuziasm care s-a manifestat simplu şi curat prin expresia: „No, ăsta da joc"!

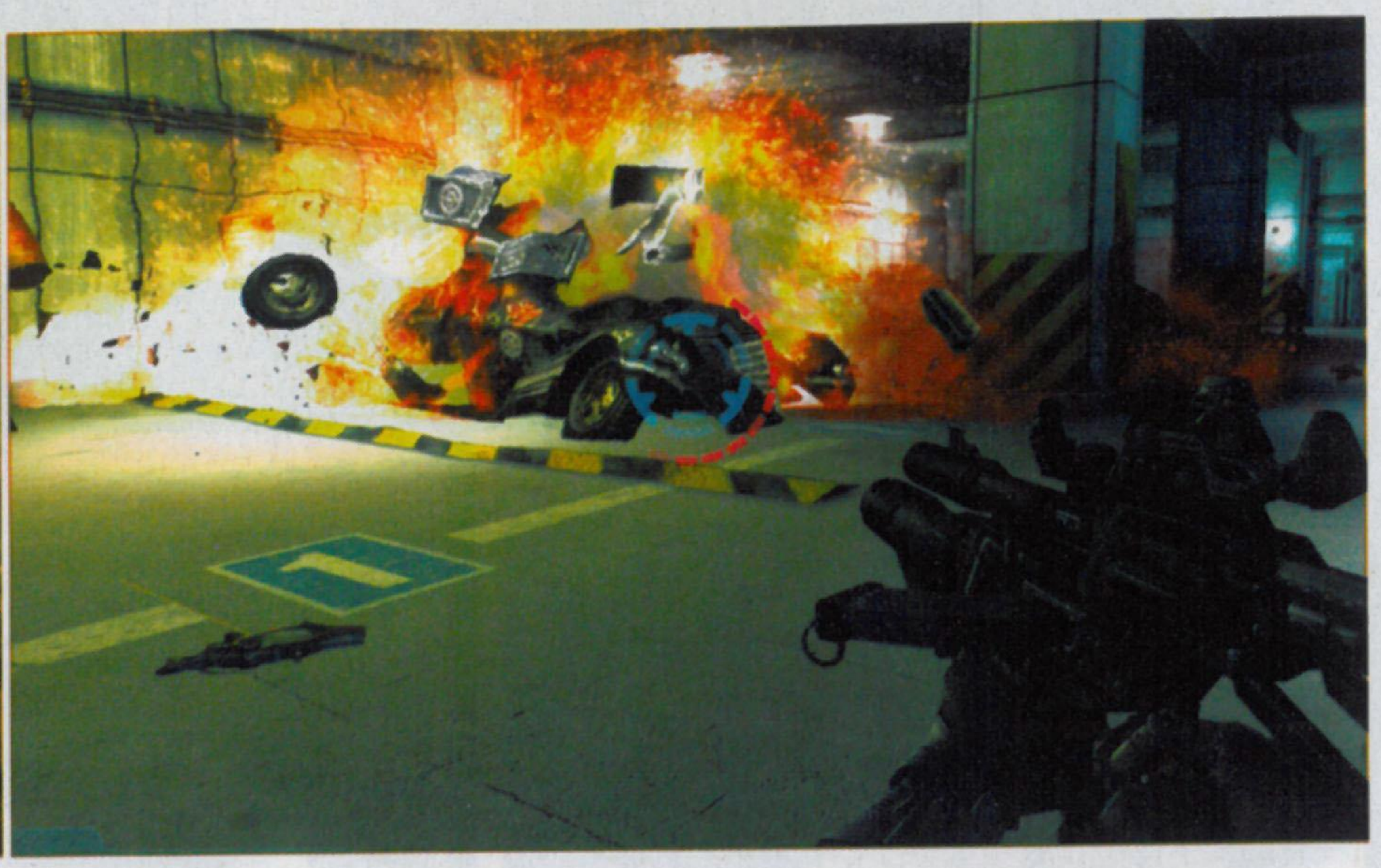
În oraşele cu arhitectura urbană a zilelor noastre (inspirată din arhitectura oraşului St. Petersburg, puţin şifonată de lupte), în peisajele extraurbane cu care suntem obişnuiţi (uneori puţin mai îngheţate), personaje bine conturate se confruntă într-un război futurist, sub aspectul echipamentelor de luptă; armele sunt extrem de bine realizate în cel mai mic detaliu, iar sub aspectul grafic şi al funcţiunilor pe care le îndeplinesc sunt bine optimizate. În demo, care mi-a oferit foarte puţin timp de joc, din păcate, eroul nostru trebuie să pătrundă prin sistemul de pază al unei clădirii statale, el fiind de partea rebelilor, pentru a ajunge la o întâlnire presupun conspirativă. În 1911 s-a întâmplat ceva neplăcut pentru omenire, care a intrat într-o epocă a dictaturii, iar după o sută de ani, rebelii organizaţi încearcă să se reîntoarcă la valorile democraţiei. Michael Swift, colonel în retragere, a descoperit întâmplător aceste valori minunate pe durata unor experimente ştiinţifice prin care a ajuns într-un timp alternativ în Wasghinton DC, unde exista societatea o societate alternativă, adică democraţie.

Deşi nu e o noutate, începând cu **Max Payne** posibilitatea de a controla timpul în focul acţiunii e superb realizată în **Timshift**. Poţi să dai timpul înapoi cu câteva clipe şi atunci, printr-un efect în care aerul dobândeşte consistenţă (asemănătoare cu imaginea pe care o avem când privim la o









şosea pe o vreme caniculară), ai posibilitatea să îţi vezi adversarul pe care l-ai doborât o clipă mai devreme, cum prinde viaţă şi reface exact aceleaşi mişcări pe care le-a făcut înainte de moarte. Dar, va trebui să îl dobori din nou, căci rewind-ul îl readuce la viaţă. Facilitatea întoarcerii în timp poate să te salveze din multe încurcături care, altfel, s-ar solda cu un load. E impresionant să vezi şi cum o rachetă trasă de un soi de bazouka mai performantă ce vine spre tine îşi reface traiectoria în sens invers. Dar şi mai folositoare e facilitatea de a îngheţa timpul în jurul tău. Atunci, într-o sferă atemporală translucidă, albăstruie te mişti prin lumea încremenită, printre adversari şi maşini ciudate de luptă, sau dezactivezi scuturi energetice, imposibil de trecut în alt fel, sau treci prin focul îngheţat de timp.

Oricum prima impresie pe care o ai când te avânţi în lumea acestui demo e dată de grafică şi efectele speciale extraordinar de bine realizate în cele mai mici detalii.



Dacă aş fi o fire mai pripită, aş spune că e jocul o să aibă cel puţin o grafică şi un engine revoluţionar. Dar nu e bine să ne hazardăm căci cel care s-a ars o dată ştie toată lumea că suflă şi în iaurt. Adversarii par a avea o inteligenţă naturală, nu artificială, iar în puţinul timp de joc oferit de demo (ştiu că mă repet, dar am fost frustrat de posibilitatea de a juca tot jocul, şi acesta este un comportament tipic de frustrat), o echipă bine dotată de rebeli mi-a asigurat foc de acoperire, spulberat împreună cu respectiva echipă de o rachetă sol-sol, ce se ghidează după sursa de căldură lansată de un adversar. Sunt multe tipuri de personaje de ordin secundar atât în tabăra adversarilor cât şi a rebelilor, distincţia între ele fiind clar realizată prin îmbrăcăminte (un soi de armură a viitorului, cu briz-briz-uri, şi o mulţime de detalii personalizante), statură, putere de foc şi altele. Puterea de stat este exercitată prin nu mai puţin de şapte categorii şi sub-categorii de tipuri de trupe, de la humanoizi care se pot recondiţiona după ce au fost doborâţi, până la oamenii regimului, cum ne-am obişnuit să-i numim şi astăzi. Am mai fost ajutat într-o situaţie anterioară din aer de un soi de avion de vânătoare foarte eficient. Apariţia avionului este anunţată rapid de cei din tabăra mea, iar sunetul perfect de supersonic precede avionul exact cu o secundă, două înainte de apariţia propriu-zisă. Există comunicare în ambele tabere, personajul principal cu rebelii, adversarii între ei, sunetele fiind foarte naturale.

De exemplu, mă apropii de un post de pază şi aud discuţia dintre cei doi adversari, claritatea sunetului şi a vorbelor celor doi fiind dată de mişcările mele, adică, dacă mă îndrept spre ei treptat aud tot mai clar ce se vorbeşte şi, invers, o dată cu îndepărtarea de ei, sunetul vocilor se aude tot mai neclar.

Publisher-ul Atari, promite că **Timeshift** va apărea în martie, producătorul Saber Interactive urmând să-i pună la dispoziţie jocul cu cele unsprezece misiuni, treizeci de niveluri, paisprezece arme de utilizat şi o mulţime de locaţii de desfăşurare şi manifestare a scenariului, într-o alternanţă normală de zi / noapte, de anotimpuri, prin fabrici, uzine, laboratoare şi alte interioare, prin oraşe, munţi şi câmpii.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro





Jocurile anului 2006:

Age of Pirates: Captain's Blood

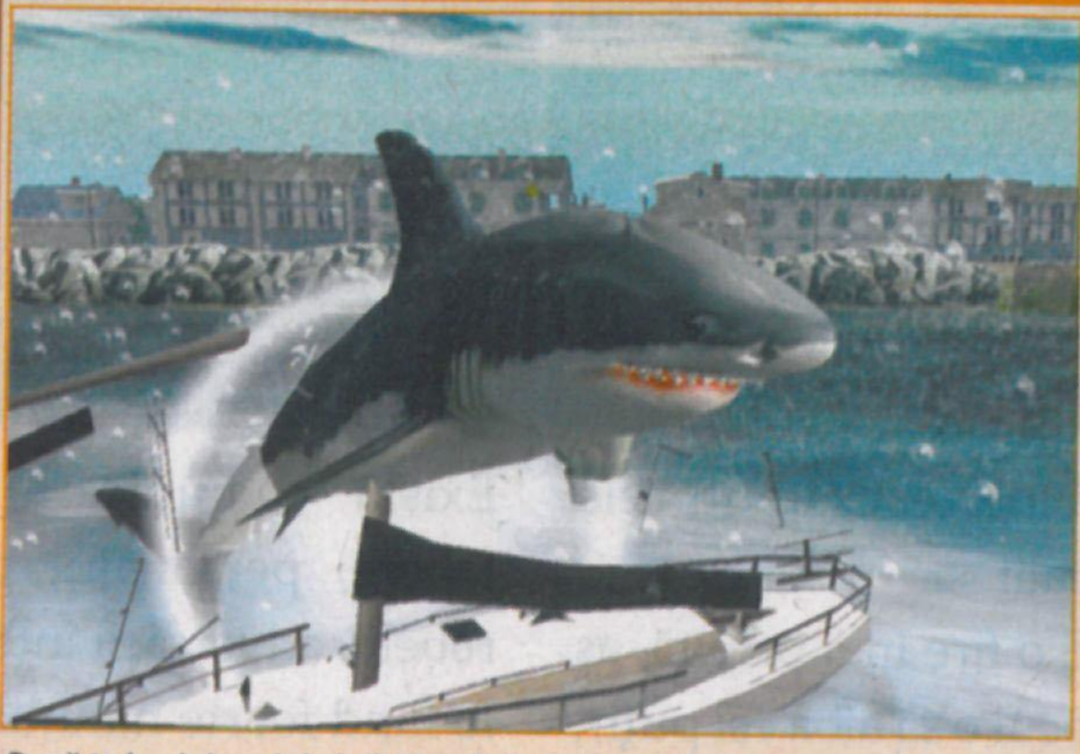
Când, în 2006, Marte va intra în conjuncție cu Mercur, Akela va preda spre vânzare publisher-ului Playlogic jocul **Age of Pirates**, iar căpitanul Blood, evident personajul principal al jocului, se va înscrie pe orbita nesigură a bătăliilor navale, spre sfârșitul aventurii, întrevăzându-se o liniștire a apelor și spiritelor, bineînțeles favorizată de intersectarea benefică a planetelor, propice pentru această perioadă zodiacală.





Producător: Akela • Publisher: Playlogic • Termen de apariție: 2006

Jaws Unleashed



După treizeci de ani de la întâmplările fălcoase și sângeroase din apele unei prospere insule, jocul **Fălci** promite o înecare regală și sângeroasă a doritorilor de moarte concomitentă prin înecare și sfârtecare. Michael Brody un biolog băgăreț vine să tulbure apele liniștite și, la 1 martie 2006, publisher-ul Majesco Games promite fetelor ca mărțișor un dinte de rechin, asta dacă au curajul să joace **Jaws**. O singură scădere observ încă înaintea apariției jocului. Numele personajului principal ar trebui să fie Falco-Neti (Neti, astrologul de serviciu). Că va fi bun, sau mai puțin bun, rămâne de văzut! Oricum, e merituos că jocul va aborda o zonă insuficient explorată, lumea subacvatică. Până atunci, Go Flipper!

Producător: Appaloosa Int. • Publisher: Majesco Games • Termen de apariție: 1martie 2006

Sahara

După ce jocul pentru telefoanele mobile a fost destul de bine apreciat pe piață, directorii de investiții de la TKO Software se laudă că până la sfârșitul anului vor termina de făcut și variantele pentru PC și console. Sigur că pentru asta vor avea nevoie de numai 7 milioane de dolari pe care să-i investească cu înțelepciune...
Curios e că acțiunea jocului se desfășoară undeva în... Sahara.

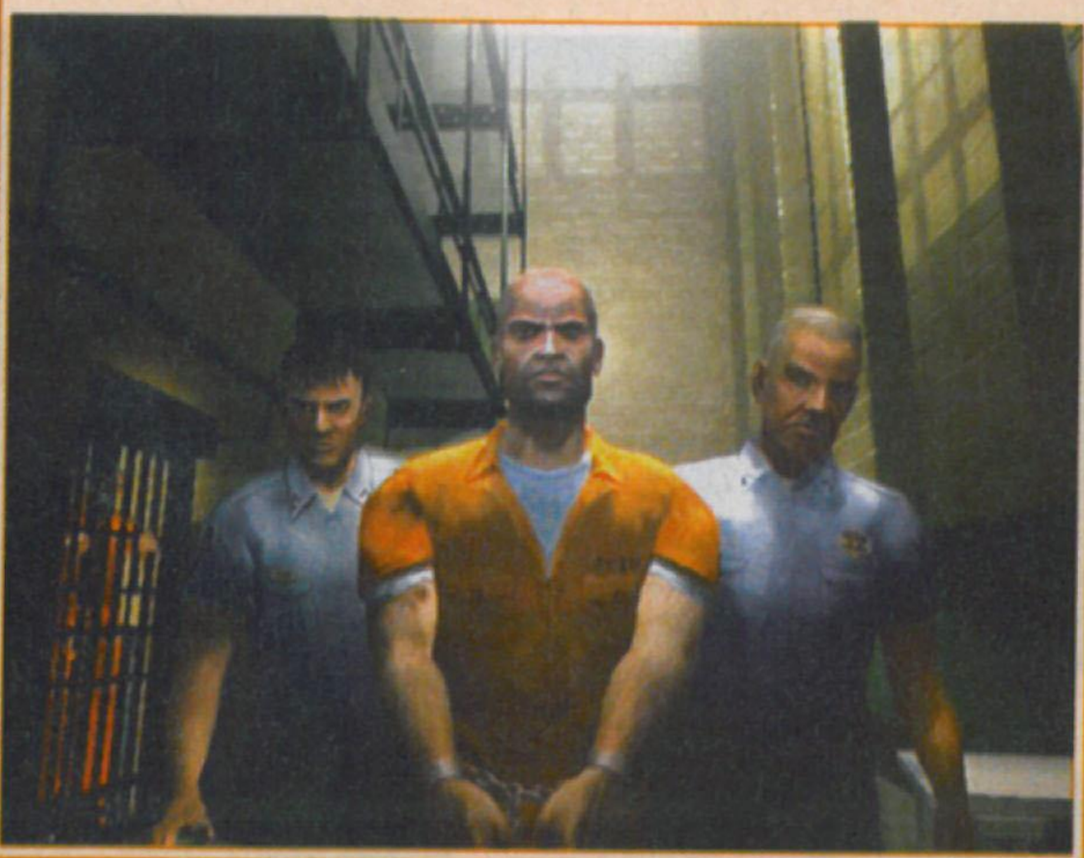




Producător: TKO Software • Publisher: necunoscut • Termen de apariție: 2006

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Seria continuă, producătorul promite, fanii se bucură. Undeva prin primul trimestru al lui 2006 este anunțată apariția acestui stealth action pentru PC, bineînțeles totul fiind îmbrăcat într-o haină nouă, producătorii spun chiar originală. Oricum, după impactul seriilor anterioare, noua apariție chiar promite.



Producător: Ubisoft • Publisher: Ubisoft • Termen de apariție: septembrie 2006

Stargate SG-1: The Alliance

Cei de la Namco promit o mulțime de amalgamuri interesante în acest joc, inspirat din serialul TV cu același nume. O mulțime de caractere, extratereștri din specii diferite, multe arme la dispoziție, dar și "good mélée combat skills", sau talente de decriptor al textelor extraterestre. Dar, spun tot ei, printre atâtea inovații tari va fi și faptul că poți coopera cu încă trei jucători online pentru a rezolva o campanie în multiplayer-ul care acceptă în total 16 jucători. **Stargate SG-1: The Alliance** pare o varză apetisantă, dar curioșii întru' gamestronomie sunt nevoiți să aștepte până în mai 2006 pentru această gustare.



Producător: Perception PTY • Publisher: Namco • Termen de apariție: 1 mai 2006

The Godfather



În prima jumătate a anului, fanii genului își vor găsi nașul prin jocul cu același nume ca și filmul din 1972, care stă la baza conceperii acestui action. Dar, cum până la această dată jocul a tot fost nășit (anunțat și amânat) există probabilitatea ca să i se amâne din nou botezul, din rațiuni care țin de impotență (adică autorii jocului suferă de impotență creativă și cerebrală). Noi le urăm la început de an: concepere spornică!

Producător: EA Games • Publisher: Electronic Arts • Termen de apariție: trim. I 2006

Invasion: Earth

Aprilie 2006, Pământul este amenințat cu invazia extratereștrilor. Nu e prima dată când bătrâna noastră planetă e amenințată cu astfel de chestii. De aceea, producătorul Sigma Team se gândește că prin aprilie sau mai 2006, jocul se va regăsi pe rafturi la un preț de circa 20 Euro.





Producător: Sigma-Team • Publisher: Dusck2Dawn • Termen de apariție: aprilie 2006

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



E mai mult un zvon decât o anunțare certă apariția pe PC a acestui joc, dar după notele măricele primite la varianta de XBOX, dacă va apărea în 1 martie 2006, atunci se anunță un joc bun. Deoarece apariția acestuia adventure horror a mai fost anunțată și în ultimul trimestru al anului trecut suntem și noi mai rezervați, mai ales că, ciudățenie sau nu, citiți ce se anunță mai jos.

Producător: Bethesda Softworks • Publisher: 2K Games • Termen de apariție: 1 martie 2006

Call of Cthulhu: Destiny's End

Data anunțată a apariției, 19 octombrie 2006. Jocul e un third person de groază sau de toată groaza (o să o vedem când apare) în care vom manipula două personaje tinerele și aparent normale, Jack și Emily. Game-ul e inspirat de seria de povestiri ale lui H.P. Lovecraft. Totuși, din informațiile pe care le avem până acum promite să fie un game peste media genului din care face parte.



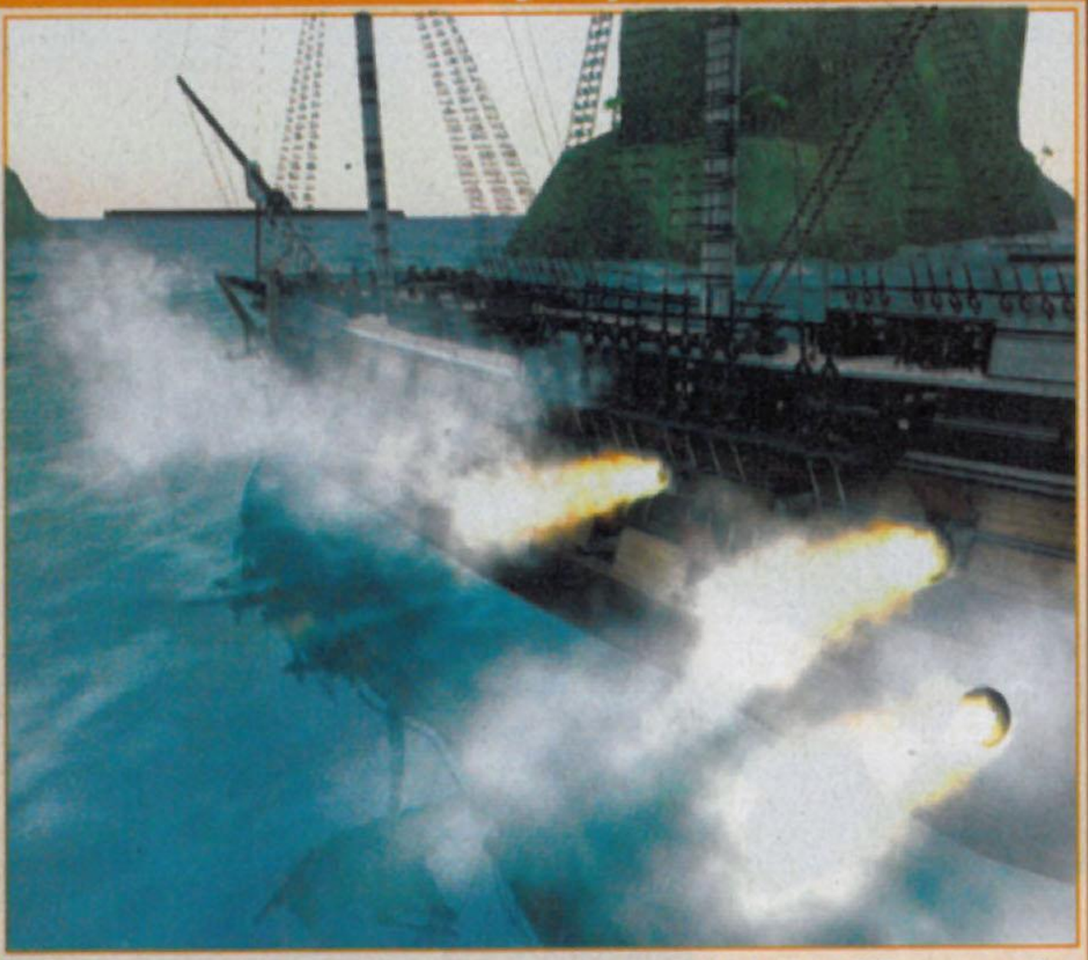
Producător: Headfirst Prod. • Publisher: Hip Games • Termen de apariție: oct. 2006

Action/Adv.

Aho, aho, copii și frați, tardiv, dar oleacă mai informați, ne-am propus ceva și altceva am realizat. În perioada listelor pentru apartamente la A.N.L., listelor la plăți de rovignete RCA-uri și alte bazaconii, avem și noi o listă ce va trebui să o consultați dacă vreți să vă bucurați. Lista jocurilor action/adventure care ne vor încălzi sufletele și înfierbânta buricele degetelor în 2006.



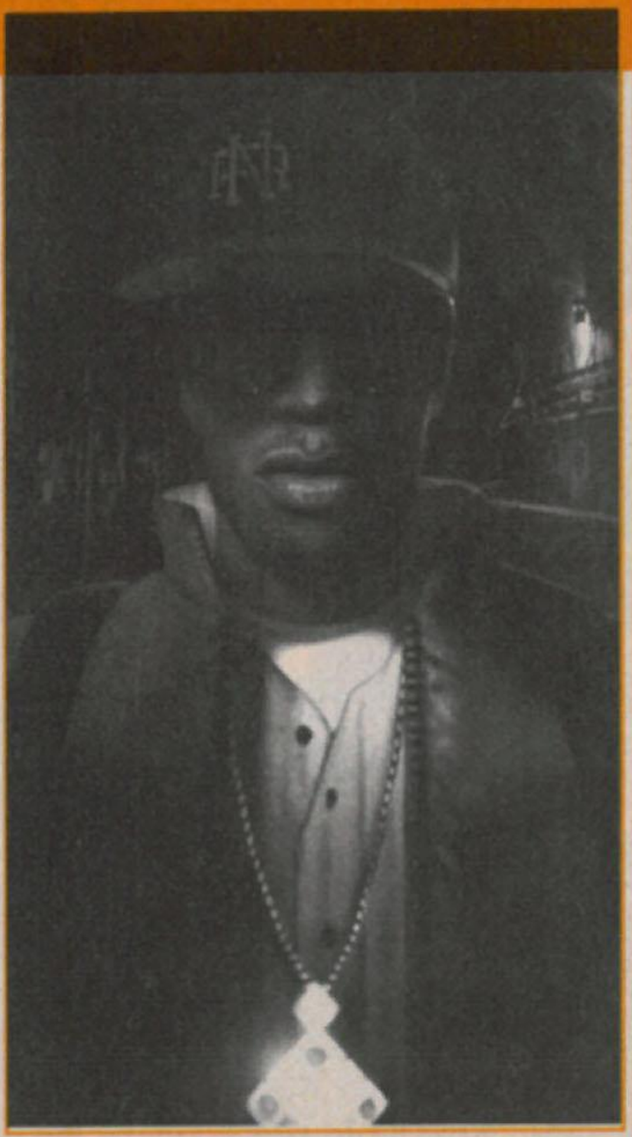
Swashbucklers: Legacy of Drake



Și pe uscat și pe apă va trebui să te lupți cu toți derbedei și bandiții ce s-au aciuat prin Caraibe, personajul principal fiind un tânăr căpitan destul de disperat, dar curajos și descurcăreț. Toate acestea la o dată incertă, totuși un reper de apariție a jocului tot avem: 2006, cel puțin așa afirmă publisher-ul 1C.

Producător: Akela • Publisher: 1C Company • Termen de apariție: 2006

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



Prin februarie anul curent Atari vrea să ne vândă un joc care promite. În New Radius, o metropolă din viitor, Trane, mare artist plastic în ale graffiti-ului, se confruntă pe lângă problemele existențiale cotidiene (de artist și mai ales de mahalagiu ce subzistă prin ghetouri) și cu cruciada lansată de Chief William Hunt, un polițai de școală veche, puțin corupt, puțin dus cu pluta, dar foarte hotărât să termine cu gloata din ghetourile suburbane. Multe alte personaje ce par bine conturate participă în acest action game care, printre altele, realizează o punte între universul tensionat al graffiti-ului și ludicitatea elaborată a industriei de jocuri video.

Producător: The Collective • Publisher: Atari • Termen de apariție: trim. I 2006

Bad Day L.A.



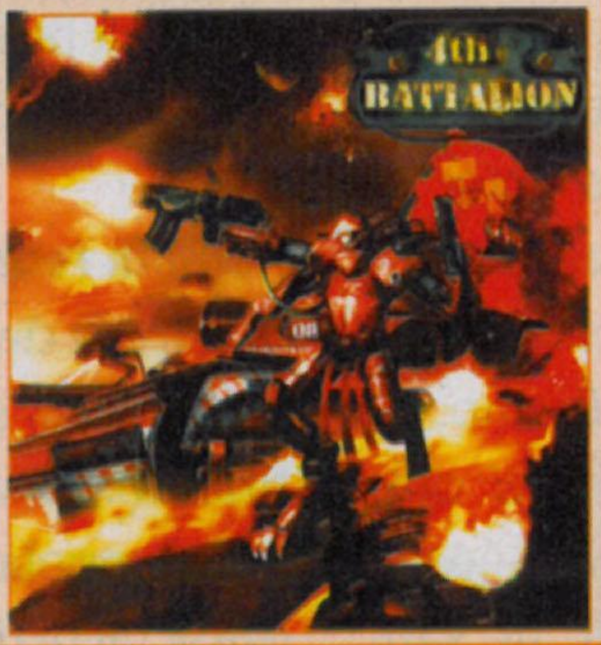
Într-o grafică specifică desenelor animate, din brain-ul americanului Mc Gee vine un joc în care umorul și distracția par a fi principalele ingrediente. Anthony, un homeless ce bântuie prin L.A., trebuie să salveze orașul de zombie, teroriști și să facă față dezastrelor naturale care se abat asupra metropolei, dar nu în nume personal, ci ca un erou american altruist. Jocul promite distracție la maxim, de inspirație diferită: răsturnări de situație, absurd, violență ridicolă și politically incorrect.

Producător: McGee? • Publisher: Enlight Software • Termen de apariție: 12 aprilie 2006

4th Battalion



Producătorul Mist Land ne înștiințează că a renunțat la alte proiecte și s-a înhămat la lucru pentru acest joc. Acțiunea va avea loc într-o perioadă în care oamenii colonizează planetele sistemului solar, lupta cea mare urmând a se desfășura pe Marte. Jocul va avea multe elemente din RPG și are o listă lungă de promisiuni. Toate acestea undeva pe la jumătatea anului 2006. În speranța că vom fi sănătoși până atunci, vom trăi și vom juca, sănătate pe care le-o dorim și producătorilor.



Producător: Mist Land • Publisher: Games Factory Int. • Termen de apariție: trim. II 2006

Superman Returns

Destul de sec și vag EA anunță întoarcerea lui Superman în al doilea trimestru al anului 2006. Va fi un Beat-'Em-Up inspirat din filmul cu același nume. Ne facem datoria și, destul de sec și vag, vă informăm și noi.



Producător: EA Tiburon • Publisher: EA Games • Termen de apariție: trim. II 2006

Snoopy vs. the Red Baron

Namco ne promite că, pe la sfârșitul anului 2006, ne vom distra copios cu Snoopy, un câine zburător cu un caracter uimitor, de data aceasta pilot curajos în Primul Război Mondial, redesenat și reconfigurat pe măsura personajului principal. Pe lângă poantele specifice personajului, vom avea 25 de arme distractive, iar sinistrul nostru adversar va fi Red Baron.



Producător: Smart Bomb Int. • Publisher: Namco • Termen de apariție: trim. III 2006

Tomb Raider: Legend



Telenovela de succes cu dinamicul său personaj aventuros Lara Croft nu se va lăsa prea mult așteptată și în 18 aprilie 2006 este anunțată lansarea acestui action-adventure pe PC. Cu un nou look, cu aceleași forme, Lara va apărea în primăvară. Să fie oare data apariției jocului o coincidență cu anotimpul în care hormonii zburdă pe câmpii (hai să îi culegem copii), sau un cinic calcul de marketing!?



Producător: Crystal Dynamics • Publisher: Eidos Interactive • Termen de apariție: 18 aprilie 2006

Tortuga - Two Treasures





Unul din aspectele anului 2006 va fi anul game-urilor cu pirați, **Tortuga** promite și el pirați sângeroși și periculoși, lupte navale, dar și duele foarte personale și dure, deci aventură cât încape. Vânt la pupa vă doresc, și ape liniștite!

Producător: Ascaron Ent. GmbH • Publisher: Ascaron Ent. GmbH • Termen de apariție: 2006

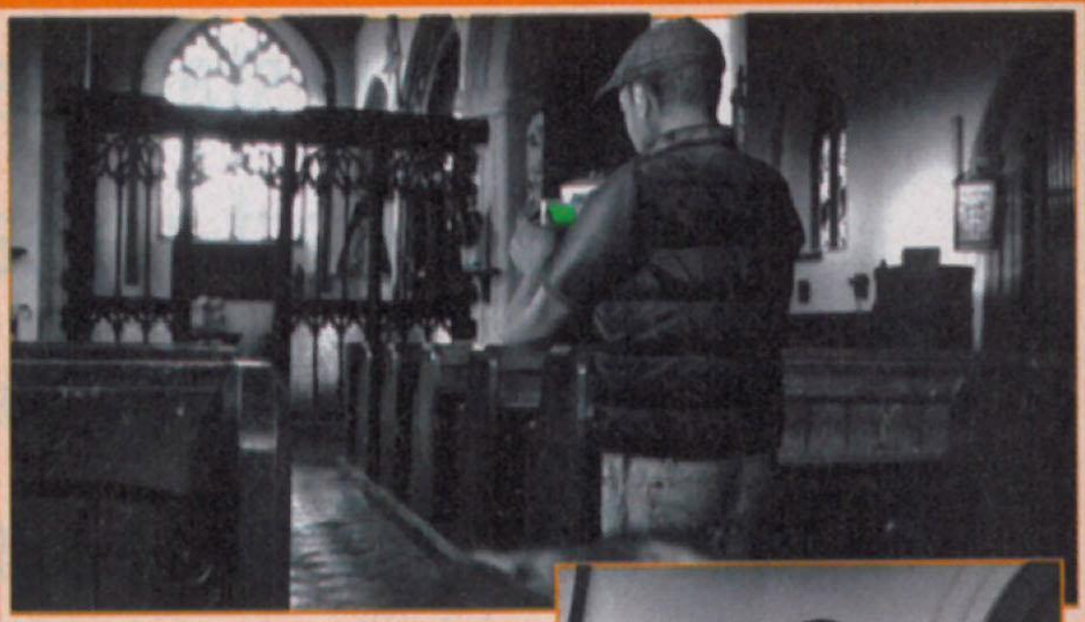
Black Buccaneer

Publisher-ul 10tacle Studios anunță un action game horror care se petrece undeva, în Caraibe. Francis Blade apare undeva prin secolul al XVI-lea pe plajele însorite ale unei insule din arhipelag și descoperă o amuletă promițătoare. De acolo o să se tragă tot horror-ul cu aspecte voodoo, personificate într-un tip al dracului de rău și puternic, pe nume **Black Buccaneer**. Nu mai e mult până în al doilea trimestru al anului, așa că pregătiți-vă și familiarizați-vă cu riturile și ritualurile voodoo, dar mare atenție la gripa aviară care ar putea să stăpânească cocoșelul de sacrificiu pe care exersați.



Producător: WideScreen Games • Publisher: 10tacle Studios • Termen de apariție: trim. II 2006

The Lost Crown



Vânăm fantome prin bătrânul ținut Cornwall. Suntem un detectiv care cotrobăie prin chestii paranormale. Developer-ul Darkling Room (pentru că publisher-ul e necunoscut: la un astfel de action horror enigmatic mi se pare normal ca publisherul să fie necunoscut) ne promite pentru al doilea trimestru al anului peste 30 de ore de vânătoare de fantome, cu puzzle-uri realiste și bine integrate în joc, și alte minunății care să ne sperie pe cinste.



Producător: Darkling Room • Publisher: encunoscut • Termen de apariție: trim. II 2006

Producător: EA Pacific **Publisher:** Electronic Arts **Gen:** Action **Termen:** martie 2006







The Godfather

Una dintre cele mai populare opere cinematografice ale tuturor timpurilor este trilogia Naşul, regizată de Francis Ford Coppola. Filmul, care pe lângă că a pus în lumina reflectoarelor actori geniali ai vremii şi a reuşit să încaseze nouă statuete Oscar, a reuşit să redea perfect lumea mafiei italiene din America. **Viaţa familiei Corleone a fost descrisă până acum de cele trei episoade ale filmului şi de romanele lui Mario Puzo. Cu ceva timp în urmă însă EA a cumpărat drepturile şi a început dezvoltarea jocului.**

Chiar dacă se bazează mai mult pe cărţi decât pe film, producătorii au angajat aproape fiecare actor al primei părţi. Singurul care a refuzat colaborarea şi oferirea de orice fel de ajutor a fost Al Pacino. El refuzase şi invitaţia echipei care lucrează la transpunerea în joc al unui alt film legendar al său, Scarface: The world is yours. Probabil din această cauză va trebui să te mulţumeşti cu controlul unui alt personaj – deşi cei de la EA jură că implementarea unui nou personaj este parte a planului original. Aşa că va trebui să te mulţumeşti cu rolul unui începător care face parte din La Famiglia, dar nu şi din familia Corleone. Probabil numele acestui misterios individ, nu va putea fi schimbat, dar el va putea fi personalizat din toate celelalte puncte de vedere. EA promite o interfaţă deosebit de prietenoasă care să permită un grad de personalizare nemaivăzut. Cuvinte mari... dar să nu uităm că vin de la cei care au reuşit să facă sistemul de creare a personajelor din **Sims**.

Familia reunită...

Oricât de incredibil ar fi, în joc va apărea şi decedatul Marlon Brando. El a fost primul, alături de Coppola, care a fost căutat după achiziţionarea drepturilor privind seria. Legendarul actor se pare că ajutase cu mare entuziasm şi elan munca producătorilor. Marlon Brando, care pentru interpretarea lui Don Vito Corleone primise un Oscar şi un Golden Globe, n-a contribuit doar cu sfaturi şi înregistrări vechi, dar şi-a împrumutat şi vocea pentru ca jocul să aibă succes. Acest lucru este admirabil, mai ales dacă luăm în considerare că ultimii săi ani i-a petrecut retras pe insulele Tahiti. În afară de el, cele mai mari roluri le-au revenit lui James Caan şi lui Robert Duvall. Dacă acestea n-ar fi de ajuns, mai amintim că cei de la EA, cu ajutorul celor de

la Paramount, au reunit mai toţi actorii din rolurile secundare pentru a conferi autenticitate viitorului joc.

Deşi Coppola n-a vrut să participe direct la realizarea unui nou proiect **The Godfather** – lucrează în acelaşi timp la patru filme – el a dat o mână de ajutor peste tot unde a putut. Cele mai importante cadouri au fost înregistrările nefolosite la pelicule (zeci de ore), schiţele de scenariu şi înregistrările conversaţilor purtate cu Mario Puzo. De asemenea, producătorii au reuşit să ajungă la o înţelegere cu urmaşii Ninei Rota (primise premiile Grammy şi Oscar pentru coloana sonoră a filmelor), astfel că în joc vom avea ocazia să reauzim memorabilele piese ale trilogiei.

Deja se vede clar că jocul n-a fost făcut la nimereală sau cu jumătăţi de măsură. Mai mult de un an a fost investit doar în design-ul action-ului, producătorii alcătuind mecanismul jocului, misiunile şi dialogurile. După terminarea acestora, 120 de programatori şi de graficieni au sărit asupra realizării. În scurt timp, însă, s-au dovedit cam puţini, aşa că dezvoltarea a continuat cu peste 200 de oameni. Se vede că producătorii s-au apropiat cu acelaşi respect de subiectul jocului, precum oamenii din film faţă de Don Corleone... Această grijă pentru detalii şi acest respect au costat însă. Au costat atât de mult, încât bugetul de 40 de milioane de dolari al lui **Half-Life 2** cu Steam cu tot, se poate ascunde.

Tot respectul...

Respectul a avut un rol important în structura crimei organizate, şi mai ales în familia Corleone – aşa că nu e de mirare că şi producătorii i-au acordat un rol deosebit în joc. Mai mult, cam acesta va fi esenţa jocului! Relaţia cu celelalte personaje din joc va fi determinată de respect. Acest factor va fi afişat şi numeric, dar şi în joc se va simţi una-două diferenţa dintre un newbie şi un veteran al familiei. Cu cel dintâi toată lumea se comportă josnic şi, dacă se rătăceşte pe unde nu trebuie, nu scapă cu viaţa. Cel din urmă este însă venerat şi primeşte regulat cadouri de la toţi, spatele fiindu-i acoperit de o armată întreagă de gărzi de corp. Scopul jocului va fi evoluţia... Dintr-un nou venit necunoscut, trebuie să ajungi unul dintre cei mai respectaţi şi valoroşi aliaţi ai familiei.

New York, 1945-55

Gameplay-ul va semăna cel mai mult cu ce am putut vedea în seria **GTA**. Adică, te vor aştepta nenumărate misiuni într-un oraş imens, dar între executarea acestora poţi să cutreieri şi să explorezi liber. La început ţi se vor încredinţa doar misiuni mai puţin importante: va trebui să fii şoferul cuiva, să menţii ordinea, să încasezi taxa de protecţie şi aşa mai departe. Pornind de jos va trebui să-ţi murdăreşti mâinile. Cu cât e mai grea sau mai delicată o misiune, cu atât mai mult câştigi respect. O dată cu creşterea respectului şi recunoştinţei oamenilor, ţi se vor încredinţa misiuni din ce în ce mai importante: jefuirea de bănci, lichidarea elementelor jenante, pedepsirea politicienilor neascultători, organizarea de întâlniri între familii... tot ce te-ai aştepta. Cele mai periculoase misiuni le vei primi o dată cu erupţia războaielor dintre bande. În aceste momente conducând mici grupuri vei fi nevoit să-i elimini pe cei care atentează la siguranţa familiei Corleone.

Zonele New York-ului, modelate cu mare precizie, au fost împărţite în şase. Dintre acestea, cinci sunt controlate de marile familii: Corleone, Tataglia, Barzini, Stracci şi Cunio. Pe terito-



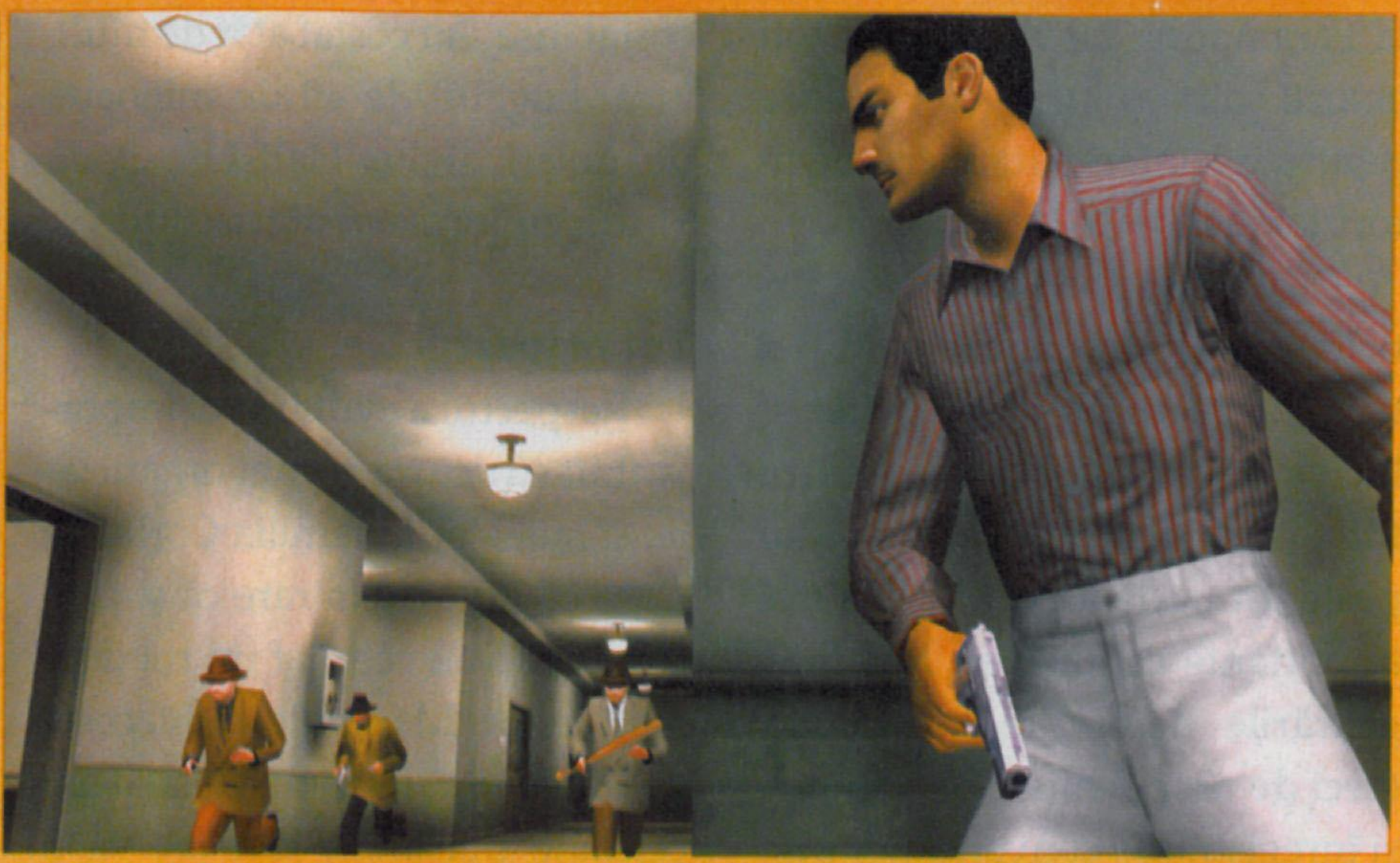
AM CÂŞTIGAT ALEGERILE! Draga mea, mafia Creştin-Democrată e la guvernare.







SCHIMB DE REPLICI DURE: Mascalțone americano, curcane! I kill you of course!



SURPRIZE! SURPRIZE! SURPRIZE! Eu o să fiu Andrea Marin pentru voi, nebotezaților!

Ce ne așteptăm să revedem și în joc

Moartea lui Sonny
Fiul cel mai mare al Nașului, Sonny, sigur va muri în joc, dar mai târziu îl vom putea răzbuna. Asta dacă vom reuși să găsim ascunzișul criminalilor – un lucru nu tocmai ușor!

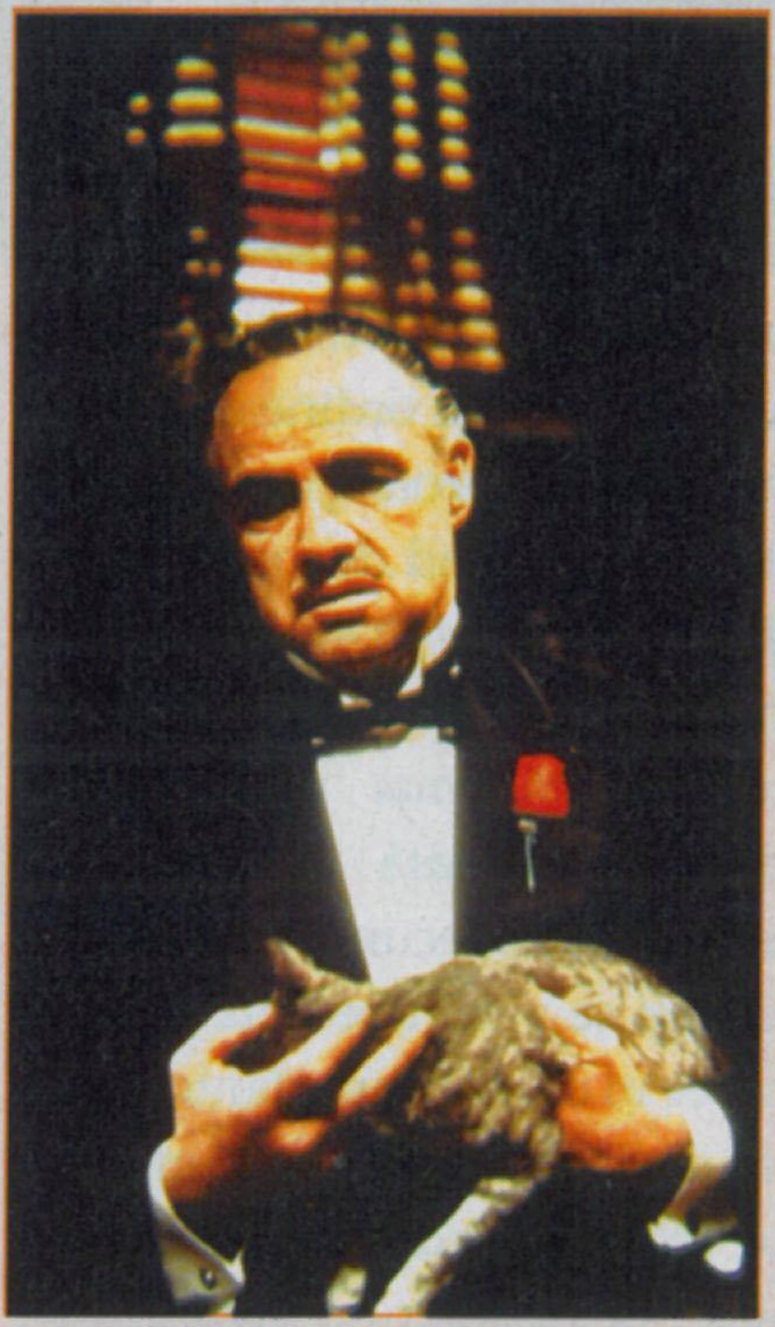
Crima Sollozo
Probabil noi va trebui să plasăm arma în restaurantul unde Michael Corleone (Al Pacino) îi execută pe cei doi inamici ai tatălui său. După care va trebui să curățăm urmele lăsate.

Politica familiei
Chiar dacă nu te vei putea implica prea mult în evoluția planurilor celor cinci familii, vei putea organiza întâlnirile unde aceasta va fi decisă. Însuși faptul de a putea participa este o onoare imensă.

Familia Corleone
Chiar dacă nu vei face parte din familia propriu-zisă, vei avea o implicare profundă în problemele acesteia. S-ar putea să fie nevoie să o păzești chiar și pe nevasta lui Michael.

Asasinate
Deoarece începi de jos toată afacerea, inițial vei fi implicat în cele mai murdare joburi posibile. Printre acestea se numără asasinatele și adunarea taxei de protecție.

Noul naș
După retragerea lui Vito Corleone (Marlon Brando), fiul său Michael devine Don-ul. De aici probabil va trebui să-i raportezi direct lui sau consilierului său, Tom Hagen.



riile controlate de celelalte familii nu ești privit cu ochi buni. Pe timp de pace nu te împușcă nimeni, dar, dacă nu te comporți corespunzător, ai toate șansele să te trezești pe o alee lăturalnică, bătut măr. Cea mai bună soluție rămâne camuflajul. Metoda cea mai sigură rămâne protecția unui autovehicul, în care ești observat mai greu (mai puțin dacă acesta a fost ciuruit în prealabil). Producătorii i-au acordat șofatului o importanță deosebită, 20-30% din joc fiind nevoit să-l parcurgi în spatele volanului. Controlul mașinilor va fi însă mult mai realist decât în **GTA**, apropriindu-se de ce am văzut în **Mafia**.

Misiunile nu se bazează însă în totalitate pe film sau pe cărți. Producătorii încearcă să ofere noi palpitații și celor care au văzut deja filmul de sute de ori. Câteodată te vei simți ca în film, scenele fiind reproduse exact; alte ori te vei simți ca după culise luând parte la întâmplări noi.

Sunt încă multe detalii în aer despre care nu vom ști totul decât în preajma apariției jocului. Printre acestea se numără lumea vie care reacționează activ la toate acțiunile tale, grafica uimitoare a jocului (producătorii au preferat să dea mai mult imagini provenite de pe Xbox 360), detalii legate de gameplay (Vom putea fura mașini în voie? Câte clădiri vom putea explora la alegere?). Un lucru este însă cert: EA a dat tot ce a avut mai bun pentru a scoate poate cea mai mare bombă a anului, care să nu detroneze doar **GTA**, dar să câștige și respectul tuturor jucătorilor.

DON CORNLAPTONE
jacint@pcgames.ro

Producător: ZootFly Publisher: JoWood Gen: Action Termen: 24 martie 2006





Panzer Elite Action

Producătorul ZootFly ne va aduce, în sfârşit, prin vocea publisher-ului JoWood, un game în care vom regăsi tactică, multă acţiune, plăcerea de a stăpâni, conduce şi distruge tot ce ne iese în cale cu un monstru de oţel de 30 de tone, mă rog, un tanc. Încă înainte de a mă delecta cu demo-ul mult prea scurt pentru pofta ce-am poftit, numele vestitului Bob Bates (care şi-a lăsat o puternică amprentă asupra celebrului **Unreal**) m-a făcut să tresar de satisfacţie. Subiectul, story-ul şi caracterele din **Panzer Elite** sunt create, proiectate de către Bob Bates şi echipa de la ZootFly.



Comandantul tancului tău şi al formaţiei de tancuri pe care o conduce, fiind nevoit (din fericire) să conducă în bătălie întreaga formaţie, se dă de trei ori peste cap pe parcursul jocului şi va fi un comandant german în campania din Polonia şi Franţa când strategia Blitzkrieg a Wehrmacht-ului a avut succes deplin; apoi este transferat pe frontul de Est, unde abilităţile de comandant de tanc şi de formaţie îi sunt puse la încercare în tentativa de străpungere a defensivei Stalingradului; ultima fază este cea mai mare bătălie de tancuri din istorie, la Kursk, când tactica, strategia şi resursele sovietice sau dovedit superioare germanilor. După ce ne vom extrage la maxim adrenalina în astfel de misiuni, pe tancuri germane (care reproduc fidel atât sub aspectul grafic cât şi al performanţelor tehnice şi al puterii de foc adevăraţii mastodonţi ce şi-au lăsat fiarele pe câmpurile de luptă), ne vom da peste cap a doua oară şi vom deveni un comandant rus de tanc şi de formaţie pus în disperata situaţie de a se apăra la Stalingrad cu urâtul, dar robustul T-34. Revanşa ta ca rus va fi la Kursk, unde vei lupta tot timpul având în subordine o formaţie de camarazi care reacţionează prompt şi eficient la comenzile tale, având astfel posibilitatea să vezi, să trăieşti şi să gândeşti două bătălii (Stalingrad şi Kursk) din perspective total opuse.

Mai trebuie să faci o ultimă schimbare la faţă şi, după debarcarea din Normandia, devii un yankeu, mare comandant de tanc, care luptă în campania din Franţa, Olanda şi până la Rin. Toate acestea se vor petrece în optsprezece misiuni, în trei campanii diferite, cu trei caractere bine conturate.

Demo-ul ne încălzeşte într-o misiune cu comandantul de tanc american care conduce în luptă o formaţie de cinci tancuri, iar pentru îndeplinirea obiectivelor ai de înfruntat, de la infanterie la temutul Tiger care, datorită blindajului său cu plumb, poate fi distrus mai greu. Tancul din campania americană, Sherman, un tanc mediu, nu foarte performant (ruşii l-au refuzat când au primit oferta de întrajutorare de la Unchiul Sam), dar uşor de fabricat va fi fratele tău în această misiune.

Prima impresie la jucarea demo-ului e că avem de a face cu un simulator de tancuri (şi atât ar fi de ajuns). La această impresie contribuie şi engine-ul jocului, şi aplicaţiile de ultimă generaţie în grafică şi efecte speciale.

Grija pentru detalii se observă peste tot. Tancul tăul poate trece peste copaci de diferite specii (aşa cum îi stă bine unei realităţii care se respectă), dezrădăcinându-i, distruge case ce te umplu într-un nor de praf şi moloz, sau gâfâind fum negru şi gros din cauza loviturilor primite. Despre ciclul zi/noapte care există, e deja o banalitate să mai amintesc. Controlul e facil şi bine dispus, astfel că deciziile pe care le iei în luptă pentru întreaga formaţie se transpun rapid în realitate. Muzica şi sunetele specifice sunt şi ele pe măsura graficii şi engine-ului. Acu', să jucăm şi restul jocului şi vă voi mai povesti una alta la umbra şenilei.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro





Jocuri, filme, prieteni...
PlayStation
4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =
899 RON
inclusiv TVA
Ofertă în limita stocului disponibil
De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice
"PlayStation" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.
" " este o marcă înregistrată a Sony Corporation.
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.
PlayStation®2
merită să joci originale!

Jocurile anului 2006:

A trecut un an care ne-a înfometat, acesta este adevărul. RPG-urile au mai crescut doar pe ici pe colo, printr-o tufă ascunsă pe marginea drumului, dar si alea trebuiau hack-uite, cu puţine excepţii. De jocuri de aventură au fost pline tarabele negustorilor, dar ori erau necoapte, ori deja erau stricate. Din păcate, 2005 nu se înscrie în lista celor mai favorabili ani pentru fanii celor două genuri. Să vedem însă cu ce ne potoleşte foamea meniul anului 2006.

Paradise



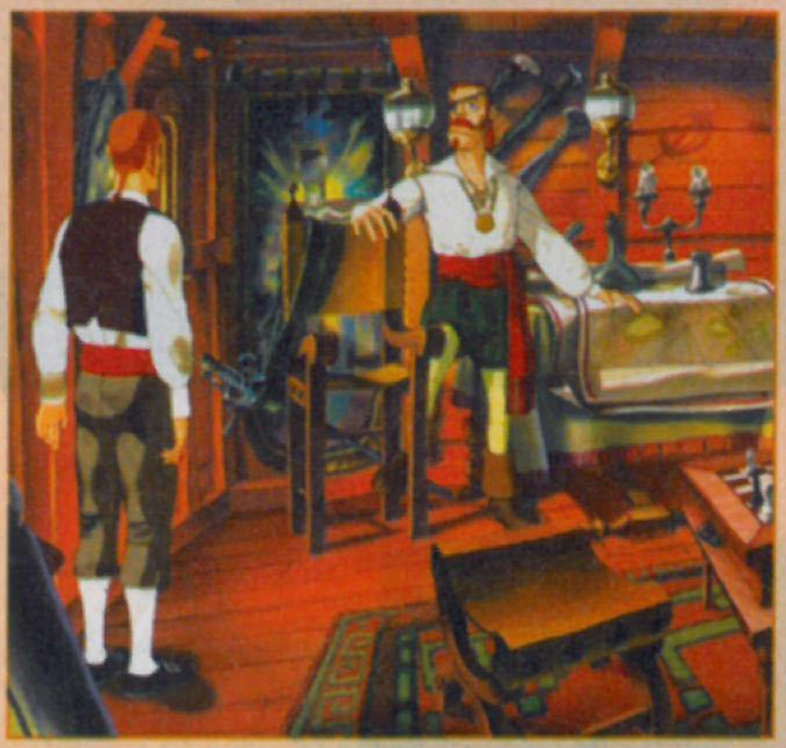


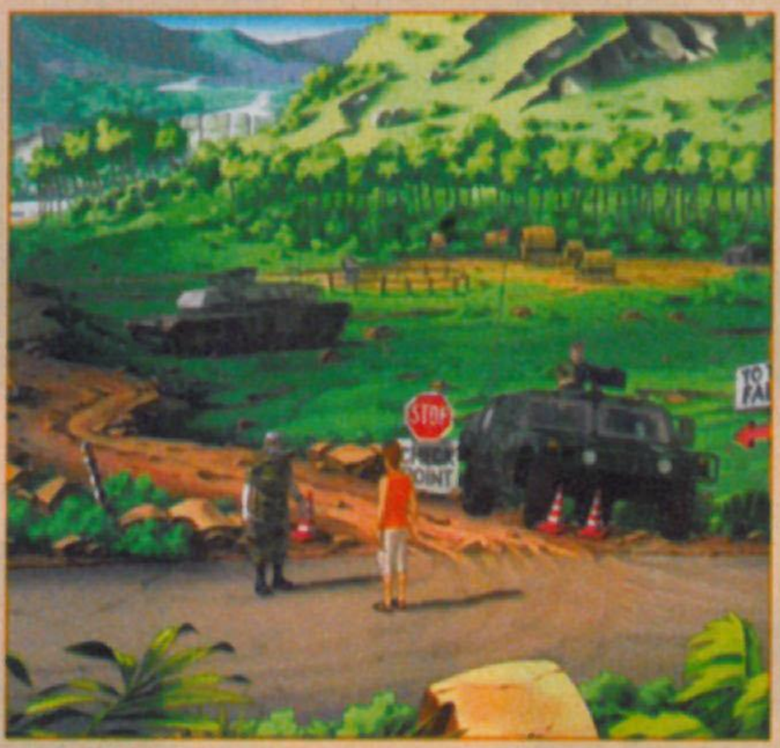
Benoit Sokal revine pe scenă acompaniat de orchestra Ubi Soft. **Paradise** ne momeşte cu o poveste excepţională, cu o grafică şi o linie artistică cel puţin egală cu ce am putut vedea în Syberia şi un univers fantastic totuşi credibil. Acţiunea se va petrece în inima Africii, unde o tânără femeie încearcă să cutreiere tot continentul pentru a însoţi un leopard la poalele munţilor Kilimanjaro. Sub cuvertura unor fabuloase întâmplări, producătorii încearcă să combine puzzle-urile cu scene de acţiune, creând astfel un gameplay captivant. Deşi se anunţă un point and click pentru jucătorii ocazionali, aşteptăm noul joc care poartă amprenta lui Sokal.

Producător: White Birds • Publisher: Ubi Soft • Termen de apariţie: trim. I 2006

Runaway 2: The Dream of the Turtle

Uitându-ne la imagini putem să ne simţim ca bravii participanţi ai unei călătorii în timp. Am sărit înapoi câţiva ani şi am aterizat în perioada lui **Broken Sword I** sau **II**. Şi nici n-am greşi foarte mult presupunând acestea. **Runaway 2**, asemeni primului episod, ne încântă cu o grafică de desene animate, cu întâmplări haioase şi un fir epic stupid şi totuşi distractiv. Tot point and clic, dar puţin mai întortocheat când vine vorba de soluţii demente pentru puzzle-uri neobişnuite, nebuna aventură se poate aştepta la finalul primului trimestru.





Producător: Pendulo Studios • Publisher: Anaconda Games • Termen de apariţie: trim. I 2006

Scratches



Scratches continuă tradiţia jocurilor de aventură bazate pe mistere şi secrete întunecate ale trecutului. Cu o atmosferă apăsătoare, întorsături neaşteptate şi surprize terifiante jocul ne conduce într-un castel părăsit a cărui istorie se întinde înapoi în perioada victoriană. Şi cum ne-am obişnuit deja cu aceste castele vechi şi izolate de lume, trecutul întotdeauna se trezeşte să mai bântuiască o dată prezentul. Jocul se vrea a fi o combinaţie fragilă între puzzle-urile bazate pe folosirea inventarului şi pe puzzle-uri care necesită logica, îmbinate într-un gameplay non-linear. Grafica este detaliată deşi puţin îmbătrânită precum castelul. Producătorii promit o coloană sonoră care să ajute la scufundarea jucătorilor în atmosfera gotică.

Producător: Nucleosys • Publisher: Got Game Ent. • Termen de apariţie: trim. I 2006

Destinies



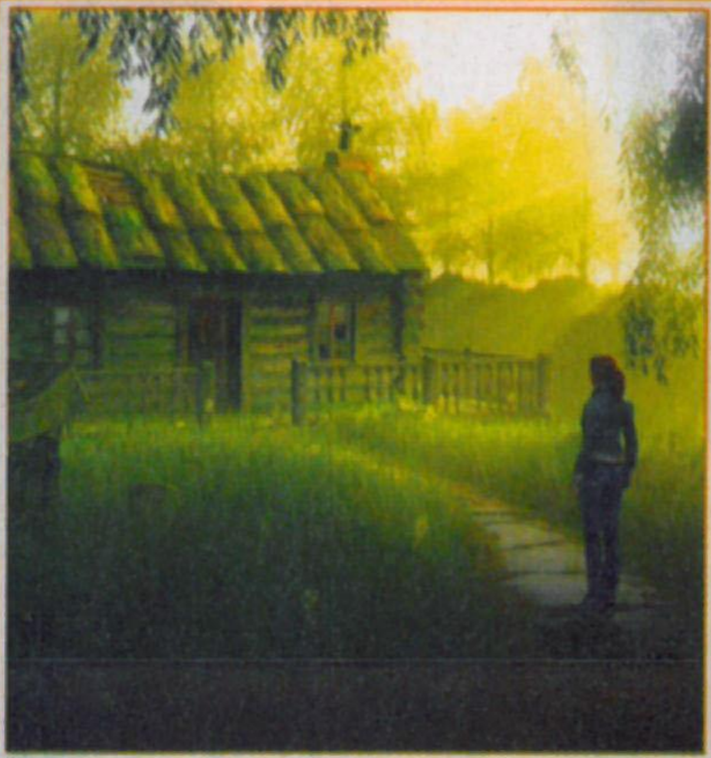
Nu dragilor, nu este vorba de o telenovelă roz şi siropoasă. Destinies e un tărâm... unul îndepărtat de tot ce cunoşti şi totuşi la fel de apropiat precum bătaia propriei tale inimi. E un loc unde aventura transcende spaţiul şi timpul. Aventura ta va începe la marginea unei galaxii îndepărtate pe Anthranella, o insulă de pace în mijlocul haosului din Univers. Dar să nu uiţi nici o clipă că nimic nu e ceea ce pare! Tot aşa cum nici producătorii nu uită de povestea cadru detaliată care cuprinde o întreagă istorie, de personajele interactive (peste o duzină), de fundalele 2D prerandate şi de animaţia 3D a personajelor. Conform promisiunilor producătorilor peste 18 zone diferite te aşteaptă să le explorezi, totalizând în jur de 25 de ore de joc.

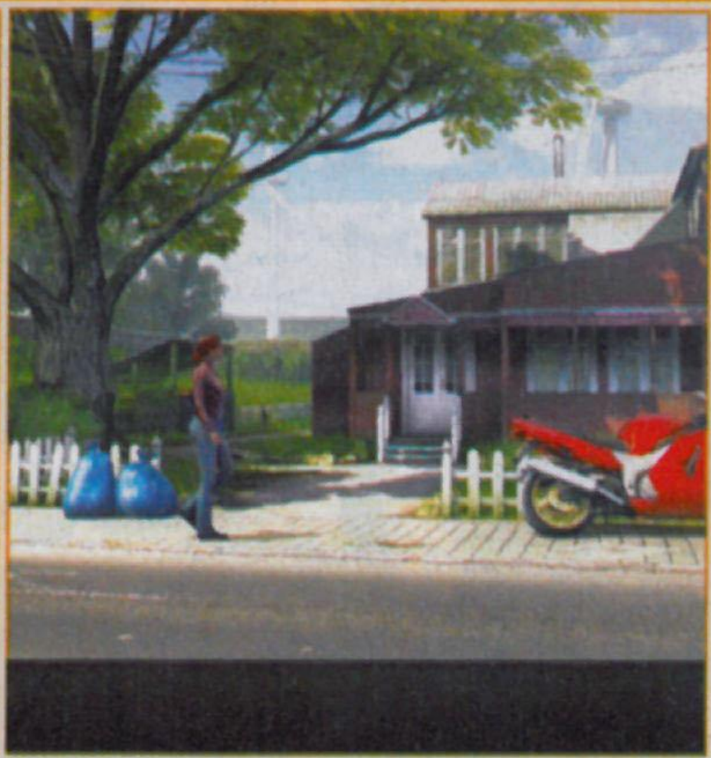




Producător: Lanthra Productions • Publisher: necunoscut • Termen de apariţie: trim. II 2006

Secret Files: Tunguska





În dimineaţa lui 30 iunie 1908, sute de oameni au fost martorii unor întâmplări inexplicabile de pe cerul deasupra zonei Tunguska. Peste câteva momente câmpiile Siberiei au fost scuturate de nişte explozii, fiecare echivalând cu puterea a 2000 de bombe atomice ca cel aruncat asupra Hiroshimei. Monotonia albă a ţinuturilor în scurt timp s-a transformat într-un iad de flăcări, lăsând în urmă doar distrugere şi cenuşă. Au fost organizate numeroase expediţii, dar nu s-a găsit nici urmă de meteoriţi sau vreun fel de crater. Oamenii de ştiinţă caută răspunsul chiar şi în prezent. **Secret Files: Tunguska** ne-o prezintă pe atractiva Nina Kalenkov, care pleacă în căutarea tatălui ei dispărut. Urmele o conduc spre conspiraţii şi secrete legate de fenomenul Tunguska. Grafica atractivă, poveste nu tocmai obişnuită şi personajele ciudate nu sunt însă un secret.

Producător: Fusionsphere Systems • Publisher: Deep Silver • Termen de apariţie: trim. II 2006

Neverend

Încă puţin şi apare **Neverend**, un RPG care ne conduce într-o lume a cavalerilor nobili şi a frumoaselor virgine, o lume în care trăieşte şi Agavaen, o zână antică cu aripile rupte. Oamenilor le e frică de ea şi o detestă, ea găsind pace doar în obscura lume a hoţilor. Nu este o viaţă feerică, totuşi măcar simte că aparţine de ceva. Vine însă o zi în care totul se schimbă. Întreaga lume a lui Agavaen se destramă, ea fiind obligată să-şi croiască un nou destin în magica lume a lui **Neverend**. Printre curiozităţile jocului se numără posibilitatea făuririi propriilor vrăji şi dialogurile non lineare.





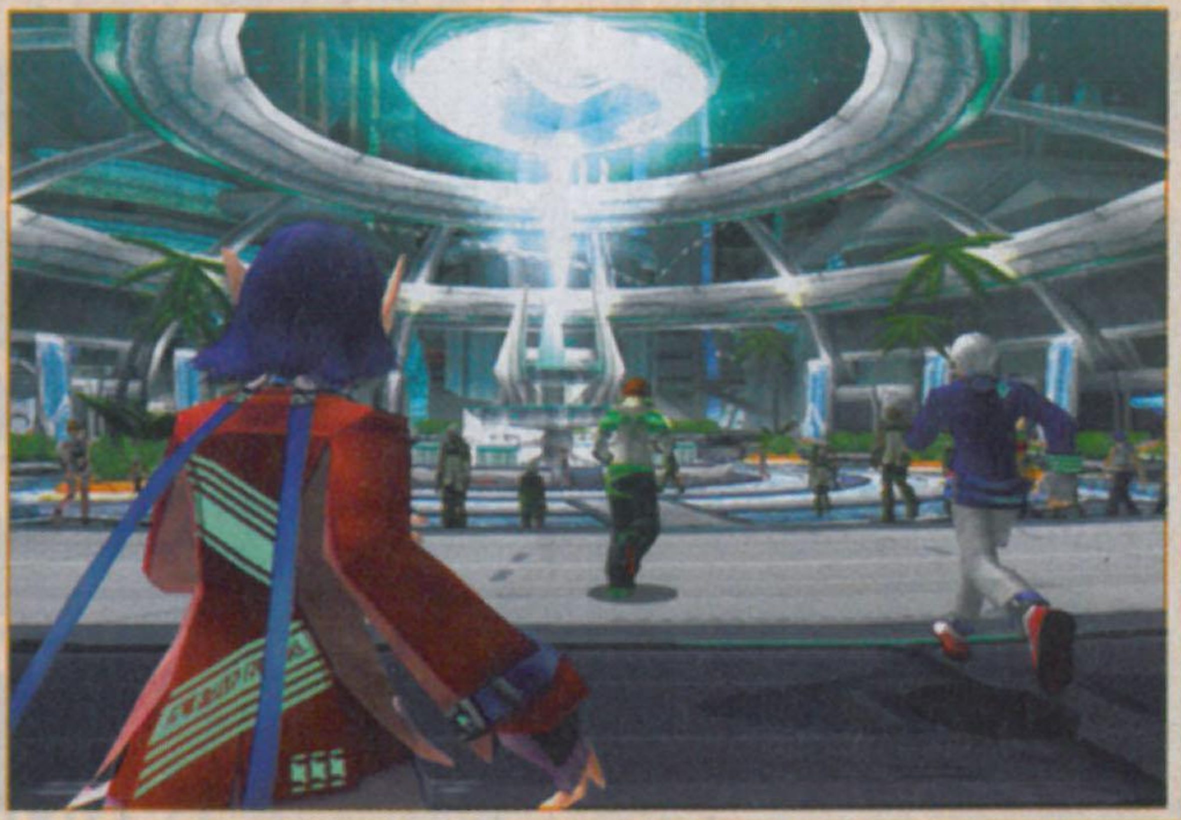
Producător: Mayhem Studios • Publisher: Dusk2Dawn • Termen de apariţie: trim. I 2006

Adventure/RPG

Phantasy Star Universe




Un RPG pentru fanii anime. Dar nu unul oarecare, ci unul cu 40 de ore de joacă, cu o poveste sentimentală (caracteristică asiaticilor) și cu multiple posibilități de dezvoltare a personajului. Eroul principal este Ethan Waber, un tânăr de 17 ani hotărât să-și salveze sora care trăiește pe o planetă îndepărtată aflată sub asediul unei forțe misterioase numite The Seed. Jocul va avea și o parte de joc online, oferind un feeling asemănător cu cel al MMORPG-urilor. Ca să mai salivați puțin vă spun că jocul va cuprinde peste 15 boși de nivel.



Producător: SEGA • Publisher: SEGA Europe • Termen de apariție: trim. II 2006

Gothic 3

Nu cred că mai este nevoie de vreun comentariu. Unul dintre cele mai așteptate RPG-uri ale anului, **Gothic III** dacă merge totul bine va apărea la mijlocul trimestrului II. Să sperăm că nu apare nici o problemă.




Producător: Piranha Bytes • Publisher: Jowood • Termen de apariție: trim. II 2006

Titan Quest

Brian Sulivan, co-făuritorul seriei **Age of Empires**, ne propune acum un nou action RPG desfășurat în lumea Egiptului și Greciei antice. Se pare că jocul va fi un hack and slash veritabil, cu o grafică extraordinară și o misiune care iar pune în prim plan bătălia eternă dintre bine și rău. Povestea se învârte în jurul Titanilor care reușesc să evadeze din temnița lor și se răzvrătesc împotriva Zeilor noi care sălășluiesc pe muntele Olimp. Salvarea lumii de la pierzanie revine iarăși eroilor neînfricați. Diferitele quest-uri te vor purta în locații legendare precum Parthenon-ul, labirintul din Knossos, piramidele Egiptului sau grădinile suspendate din Babilon.




Producător: Iron Lore • Publisher: THQ • Termen de apariție: trim. II 2006

Elder Scrolls IV: Oblivion




Un alt univers imens... O altă grafică nemaipomenită... Alte aventuri palpitante și adesea supracomplicate. La începutului trimestrului II dacă nu par probleme majore apare **Oblivion**, un joc care deja a fost prezentat și lăudat de nenumărate ori.

Producător: Bethesda Softworks • Publisher: 2K Games • Termen de apariție: trim II 2006

Neverwinter Nights 2



Mult așteptata întoarcere în lumea lui **Neverwinter** poate deveni realitate anul acesta. După două add-on-uri și patru module oficiale, nepunând la socoteală oceanul de MOD-uri făurite de fani, producătorii se ocupă de scrierea unui nou volum din istoria acestei minunate lumi.




Producător: Obsidian Entertainment • Publisher: Atari • Termen de apariție: 2006

Mage Knight: Apocalypse



Ca unul dintre cei cinci gardieni ai luminii, ție-ți revine rolul de a curăța lumea lui **Mage Knight** de răul care-l otrăvește și distruge. Ajutat de misterioasa rasă Solonavi, cei cinci luptători pornesc la salvarea lumii de o armată care este răul întruchipat, hotărât să aducă Apocalipsa. Pentru a putea face față creaturilor invocate de forțele malefice, jucătorul va trebui să câștige suportul fiecărei facțiuni care populează lumea și să recruteze bravi eroi care să se sacrifice dacă e nevoie. Punctul forte al jocului va fi povestea stufoasă redată prin metode neobișnuite. De asemenea, jocul se va putea juca și online – fie co-op, fie PvP.



Producător: Namco • Publisher: Namco • Termen de apariție: trim. II 2006

Producător: Iron Lore Publisher: THQ Gen: CPRG Termen: 2006

Titan Quest

Probabil că unul dintre cele mai faimoase Combat-RPG-uri care şi-au făcut loc pe hardurile noastre este Diablo 2. De fapt, nu probabil, ci sigur. Jocul celor de la Blizzard a cunoscut şi cunoaşte o popularitate extraordinară, fiind şi acum jucat cu zelos aplomb de sute de mii de oameni. **Ei bine, CEO-ul de la Iron Lore, nenea Brian Sullivan, admite că el şi echipa sa sunt foarte mari fani ai acestui joc, şi că Titan Quest va funcţiona pe principii asemănătoare. Toate acestea, plus o grămadă de îmbunătăţiri.**











Chiar dacă acesta este primul proiect din laboratoarele Iron Lore, în spatele companiei stă o căruţă impresionantă de experienţă. Sullivan, co-fondatorul acestui developer, a fost unul dintre creatorii seriei de succes **Age of Empires** de la Ensemble, firmă la care, din nou, a fost co-fondator. Creând Iron Lore (2001) în zona Boston, a avut posibilitatea de a recruta personal de la alte companii de prestigiu din apropiere, cum ar Papyrus. Aşadar, putem spune că **Titan Quest** se află pe mâini bune, şi, ţinând seama că este primul joc ce urmează a ieşi din uzinele Iron Lore, putem anticipa foarte multă muncă depusă pentru a scoate un produs de calitate.

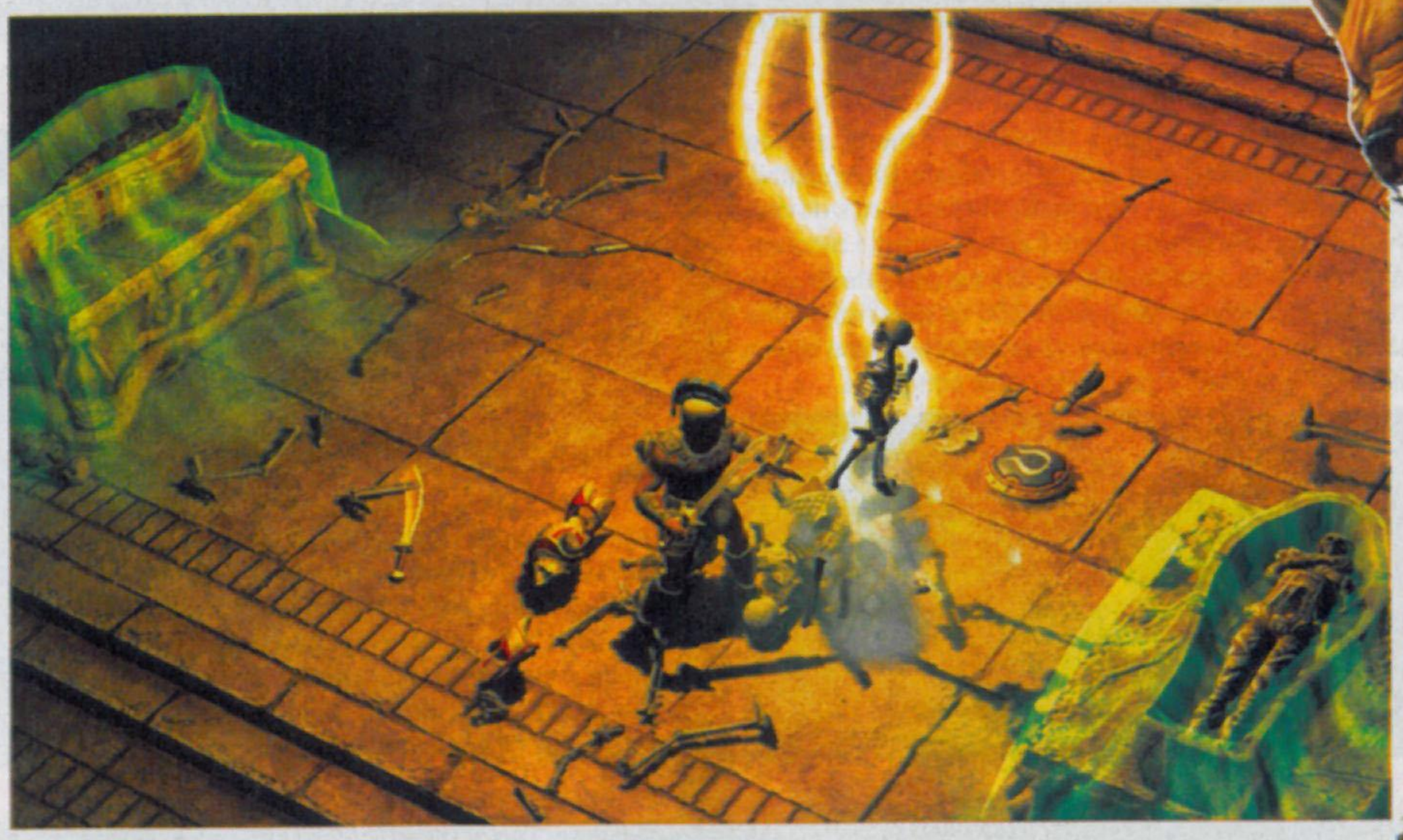
În ceea ce priveşte gameplay-ul, jocul merge, după cum vă spuneam, pe nişte principii solide şi clasice în domeniu. Ne vom crea un personaj la alegere dintr-o grămadă de clase de bază (warrior, ranger, etcetera), vom fi aruncaţi într-o lume necunoscută, plină de mistere şi probleme existenţiale, după care vom purcede la hăcuit şi "slăşuit" de monştrii în stânga şi în dreapta. În mod absolut firesc, snopirea acestor monştri implică tot soiul de drop-uri, bani, echipamente şi alte nimicuri, pe care le putem fie folosi pentru uzul propriu, fie putem da o fugă cu ele la magazinul sătesc pentru a face o afacere-două. Ei bine, spre deosebire de alte jocuri din aceeaşi categorie, în care de foarte multe ori rămâneam surprinşi să vedem ditamai iataganul epic ce cade de la un şoricel nevinovat, în **Titan Quest**, echipamentul va fi tratat, spun producătorii, într-un mod cât se poate de logic şi realist, adicătelea dacă ne luptăm cu un inamic ce poartă la vedere o armură straşnică sau o sabie arătoasă, respectivul obiect va intra cu siguranţă în posesia noastră o dată ce l-am învins. Acest lucru mai înseamnă, de asemenea, că nici un lup, broască sau alte făpturi fără buzunare nu ne va face cadou tot soiul de artefacte ultra-puternice – toate acestea intră în planurile Iron Lore de a crea o lume cât mai comprehensivă şi realistă, unde totul se leagă ca la carte.

Engine-ul grafic va juca un rol foarte important în structura jocului, el fiind de pe acum optimizat pentru a reda un univers imens şi cât mai real, presărat, totuşi, cu creaturi supranaturale, cum ar fi satiri sau ciclopi. În prezentarea de la E3, personajul principal traversa la un moment dat un mic sătuc din Grecia antică - foarte bine detaliat, cu o grămadă de activitate umană. După sat, eroul nostru a intrat într-o zonă de câmpie, plină cu tot soiul de ferme, dealuri, toate redate excelent şi cu minuţiozitate de chinez bătrân. Partea de combat e curios de interactivă; spre exemplu, într-o luptă a eroului cu o gaşcă de satiri, la un moment dat îşi face apariţia una bucată namilă de ciclop înfricoşător, eroul fiind nevoit să invoce o incantaţie magică pentru a creşte în dimensiuni şi pentru a se putea snopi în bătaie cu hidoasa creatură.

După spusele producătorilor, **Titan Quest** va avea un sistem de creare a personajului destul de complex. Chiar dacă, iniţial, avem la dispoziţie doar clasele de bază de care vă spuneam la început, prin fiecare level up intrăm în posesia unui anumit număr de skill points, pe care le putem distribui după pofta inimii în peste opt clase de skill-uri. Această modalitate, într-adevăr, nu nouă, ne permite să creăm tot soiul de combinaţii interesante pentru personajul nostru, cum ar fi un magician înflăcărat ce se descurcă binişor în folosirea săbiilor sau, de ce nu, un thief apt într-ale magiei. Vom avea, aşadar, la dispoziţie peste 25 de posibile astfel de combinaţii, lucru ce, cu siguranţă, va asigura titlului rejucabilitate.

Despre partea de multiplayer, producătorii nu au binevoit a ne spune prea multe, însă ţinând cont de faptul că acest capitol a fost (şi este) cel care a adus succesul lui **Diablo**, sunt sigur că băieţii de la Iron Lore ne pregătesc ceva special. Momentan ştim că vom putea trece totul prin foc şi sabie în mod *cooperativ*, cu ajutorul a încă şapte camarazi de arme, iar că partea de singleplayer a jocului va însuma undeva pe la 40 de ore de joc. Dacă toate decurg conform promisiunilor, undeva în acest an vom avea posibilitatea de a gusta ca nişte fomişti în ale RPG-urilor din **Titan Quest**. Mai ales că multe alte titluri asemănătoare nu prea stau să apară...

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro





Jocurile anului 2006:

WoW: The Burning Crusade



Bloodellfițe, orcul roz al lui Paul și gnome-ul verde al lui Jacint, un urs panda adormit, mai o rasă, mai un nou ținut... mai noul add-on al lui **World of Warcraft**. Deși nu cred că mai trebuie prezentat, **Burning Crusade** va aduce două noi rase, una de fiecare parte, va crește limita de nivel al personajului la 70, noi zone de început, mii de item-uri noi, o profesie nouă.... și multe alte elemente care vor face din cel mai jucat MMORPG un joc și mai atractiv.





Producător: Blizzard • Publisher: Vivendi Universal • Termen de apariție: trim. IV 2006

Tabula Rasa







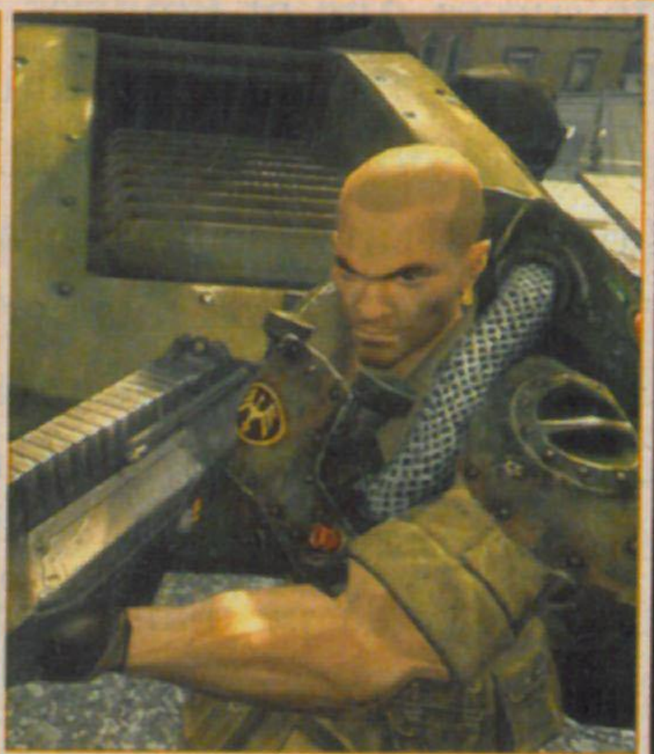
MMORPG-ul izvorât din imaginația renumitului Richard Garriott ne conduce într-o ciudată lume futuristă, în care destinul Universului este în mâinile tale. Jocul propune o nouă abordare a gameplay-ului jocurilor de tip MMO, permițând novicilor să exploreze în voie, iar jucătorilor mai avansați să savureze profunzimile tactice și strategice din joc. De asemenea, sistemul de evoluție este inovator oferindu-ți libertate aproape totală în evoluția personajului din toate punctele de vedere.

Producător: NCsoft Austin • Publisher: NCsoft • Termen de apariție: 2006

Huxley

MMOFPS – adică shooter care se joacă exclusiv online. După mai multe încercări de MMORPG aplaudate de public, printre care MU Online, Webzen lucrează la un nou proiect ambițios. **Huxley** ne conduce într-o lume post-apocaliptică unde în urma unei mutații rasa umană s-a divizat în două facțiuni: Sapiens și Alterantive. Ei încep un război aprig pentru dominarea Lunarite-ului, o nouă sursă de energie extrem de promițătoare. Gameplay-ul va arăta ca o combinație între ce am văzut până acum în MMORPG-uri cu un uriaș team deathmatch, depășind însă limitele acestuia și impunând adoptarea de noi tactici. În afară de un sistem de evoluție captivant, producătorii promit un AI avansat și o grafică spectaculoasă.





Producător: Webzen • Publisher: Webzen • Termen de apariție: trim. III 2006

Vanguard: Saga of Heroes

Imaginați-vă o lume vastă condusă de magie și oțelul armelor, de dragoni și cavaleri, unde oricine poate deveni erou, cucerind fabuloase averi și renume nemuritor peste noapte. Adăugați dreptul de a deține propria casă și propriul animal de transport, posibilitatea de a schimba soarta jocului, de a influența deciziile regelui și de a dispune de o libertate totală. **Vanguard** este pionierul celei de-a treia generații de MMO-uri care pun accent pe libertatea aproape totală.





Producător: Sigil Games Online • Publisher: Microsoft • Termen de apariție: trim. II 2006

Age of Conan: Hyborian Adventures

Hack'n'slash online cu o grafică barbar de frumoasă... așa s-ar putea caracteriza cel mai bine noul MMORPG Funcom. O combinație neobișnuită între părțile singleplayer și massively mutiplayer asigură jocului o profunzime neașteptată. Jocul este realizat în viziunea lui Robert E. Howard, producătorii rămânând fideli universului întunecat. Aquilonia te așteaptă!





Producător: Funcom • Publisher: Funcom • Termen de apariție: trim. II 2006

Gods and Heroes: Rome Rising



Pentru cei care nu prea gustă Universurile fantasy pseudo medievale, iată unul mai bine ancorat în realitate. Evenimentele din joc se petrec în 300 î.H., când Roma era încă în curs de dezvoltare și făcea primii spre pași spre a ajunge Imperiul cunoscut din cărțile de istorie. Jocul promite mii de zone generate dinamic inspirate din mitologia romană, peste 200 de quest-uri, bătălii de mărimi epice, un engine care să reprezinte în mod realist încăierările și încă de pe acum multe-multe add-on-uri.



Producător: Perpetual Entertainment • Publisher: necunoscut • Termen de apariție: 2006

The Chronicles of Spellborn



Bazat pe engine-ul Unreal, acest MMORPG ne prezintă un alt univers original, un alt tărâm sfâșiat de evenimente catastrofale. Pe lângă sistemul de quest-uri, de evoluție al personajului și al lumii, mai mult sau mai puțin obișnuite, producătorii ne promit și un sistem politic care să confere profunzime jocului. Bazat mai mult pe skill-uri decât pe un sistem liber de dezvoltare, jocul pare promițător.



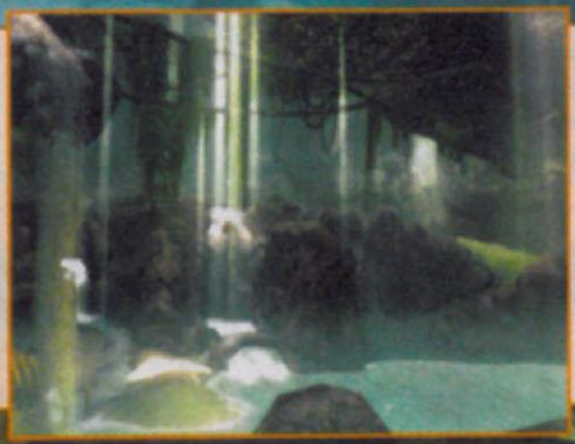
Producător: Spellborn International • Publisher: necunoscut • Termen de apariție: trim. II 2006

MMO

Ştim că realitatea şi adevărul sunt de fapt dovezile lipsei imaginaţiei şi fanteziei, lucruri care nu mulţumesc un gamer adevărat. Să vedem ce lumi paralele şi realităţi alternative mai inspirate ne aşteaptă anul acesta.

Guild Wars: Factions





Primul add-on al unuia dintre cele mai populare MMORPG-uri va aduce cu el două clase noi (Ritualist şi Assassin), un continent nou cu arome orientale, o nouă campanie aferentă, noi skill-uri şi seturi de armuri asortate, alte obiecte noi şi multe alte schimbări surpriză care vizează în special partea PvP a jocului.



Producător: Perpetual Entertainment • Publisher: necunoscut • Termen de apariţie: 2006

EverQuest: Prophecy of Ro



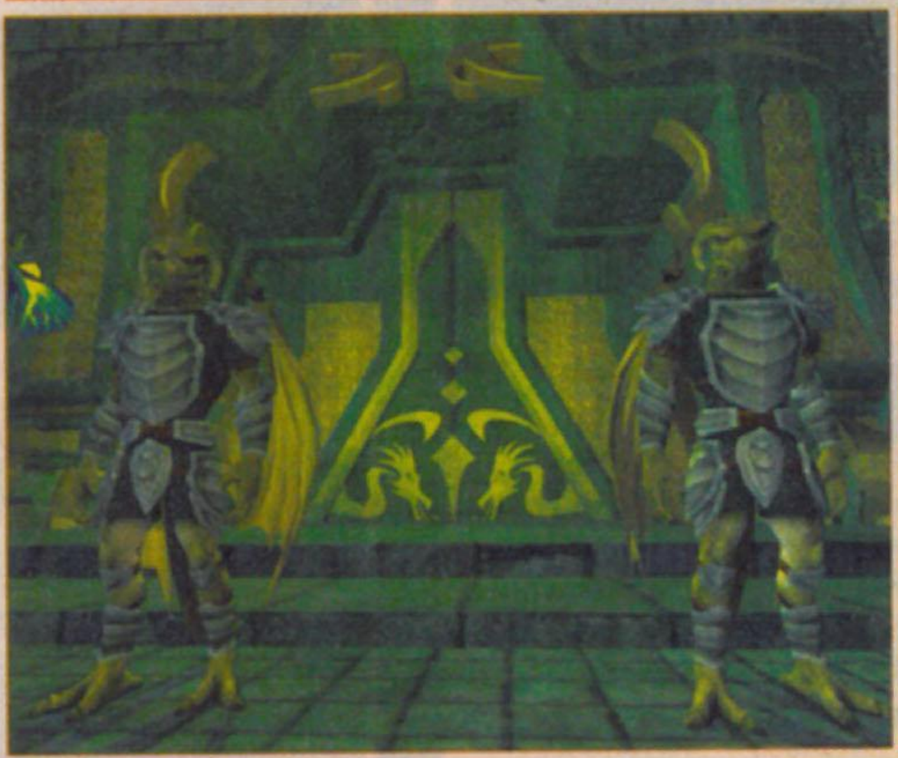
Chiar dacă nu e un joc nou, ci "doar" un add-on **Prophecy of Ro** este aşteptat de o comunitate închegată şi numeroasă. Acest nou capitol din istoria **EverQuest** îşi propune realizarea unei mai bune interacţiuni cu lumea din joc. Pentru obţinerea acestui lucru, producătorii au apelat la implementarea a trei lucruri noi: sferele de influenţă, un nou sistem de capcane şi, pentru prima dată în istoria jocului, jucătorii vor avea posibilitatea de a distruge obiectele din preajma lor. Ei au mai adăugat şi o nouă poveste, peste 30 de misiuni noi, şapte noi zone, şase instanţe mai mici şi peste 25 de creaturi unice.



Producător: Sony Online Entertainment • Publisher: Sony Online Entertainment • Termen de apariţie: trim. I 2006

EverQuest II: Kingdom of Sky

De asemenea, add-on, **Kingdom of Sky** lărgeşte şi mai mult limitele dezvoltării personajului oferind şi noi perspective de aventură. Noul sistem va permite o specializare şi individualizare mult mai mare a personajelor, crescând level-ul pentru caractere, artizani şi ghilde. Vor fi dezvoltate şi arena challenges prin adăugarea a patru noi campioni şi două arene noi. În plus, vor fi adăugate zece noi zone de aventură, peste 25 de adversari noi şi nenumărate comori. Cei de la Sony au încercat să obţină şi o îmbunătăţire vizuală pentru a putea ţine pasul cu jocurile apărute recent.





Producător: Iron Lore • Publisher: THQ • Termen de apariţie: trim. II 2006

Dungeons & Dragons Online: Stormreach





Cel mai reuşit şi longeviv sistem pen and paper, sistemul de bază a unor legende sacre precum **Baldur's Gate** cucereşte şi lumea MMO. Totul porneşte de la oraşul de graniţă Stormreach, un loc unde tensiunea se poate simţi şi în aer, un adevărat butoi cu praf de puşcă, care a reuşit totuşi să se dezvolte şi să înflorească reprezentând singura modalitate de a ajunge la comorile din Xen'drik.

Dar acum umbra primejdiei iar s-a abătut asupra oraşului: puţini dintre aventurierii care pleacă să exploreze ţinuturile se mai întorc.

E timpul să se nască noi eroi care să descopere secretul întunecat! Grafică 3D spectaculoasă, personaje unice făurite din milioanele de combinaţii de înfăţişare, skill-uri, rase şi clase, donjoane pline de comori, secrete, monştri şi puzzle-uri, un sistem de transport inovator şi un feeling unic caracteristic lui Dungeons & Dragons (2d20 sau THACO sau DM) – mai trebuie spus ceva?

Producător: Turbine Entertainment • Publisher: Atari • Termen de apariţie: trim. I 2006

Pirates of the Burning Sea



Ridicaţi pânzele şobolani de mare ce sunteţi, plecăm în aventura vieţii în insulele Caraibe din secolul al XVIII-lea. Ca şi căpitan al corabiei proprii şi stăpân atotputernic al echipajului te vei putea folosi de orice măsură pentru a aduna comori pentru 10 vieţi şi notorietate istorică. Folosind tehnologia Steam lumea de joc se va afla în perpetuă evoluţie.





Producător: Flying Lab Software • Publisher: Flying Lab Software • Termen de apariţie: trim II 2006

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Întreg **Middle-earth**-ul va prinde viaţă în acest MMORPG, care apelează la ajutorul eroilor noi sosiţi din cele mai îndepărtate colţuri ale pentru a înfrunta răul care ameninţă să invadeze Vestul. În joc vor apărea toate elementele minunatei lumi tolkiene: nazgulii, hobbiţii, dwarfii, oamenii şi elfii, ţinuturile deja cunoscute, orcii inevitabili, forţe lui Sauron, vânătoarea pentru Inel etc. În afară de sistemul de luptă, un rol deosebit va avea sistemul de făurire al diferitelor obiecte şi party-urile asemănătoare cu **The Fellowship** cuprinzând maxim nouă membri. Producătorii planifică şi un sistem social care să permită pe lângă altele căsătoria şi adopţia.







Producător: Turbine Entertainment • Publisher: Turbine Entertainment • Termen de apariţie: trim I 2006

Jocurile anului 2006:

Deşi se vehiculează zvonuri despre încă trei sau patru NFS-uri anul acesta şi ştim sigur că nici în 2006 nu scăpăm de suita NHL, NFL, FIFA şi alte avioane, am ţinut să prezentăm nişte titluri confirmate şi puţin mai variate decât dumping-ul EA.

NFL Head Coach



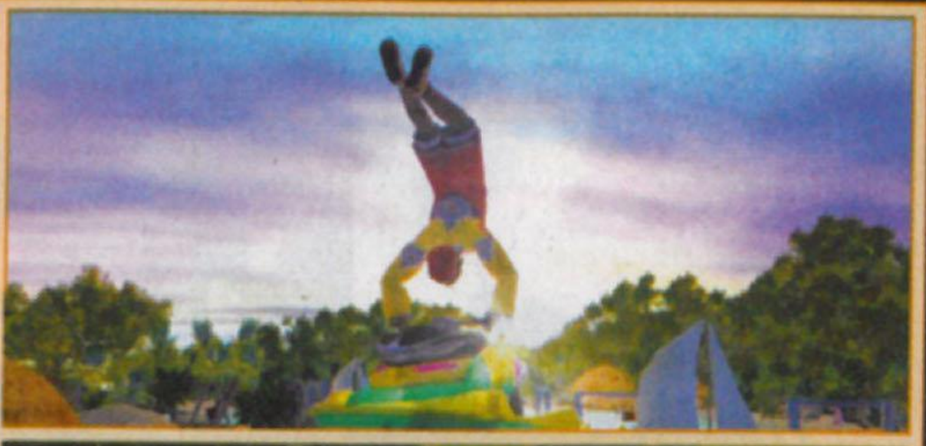
Prin **NFL Head Coach** EA încearcă să reinventeze jocurile de sport, încercând să creeze prima strategie sportivă 3D. Un sistem de conversie simplu şi un engine 3D complet vor permite jucătorilor să se afunde în lumea incitantă a NFL-ului privită din prisma antrenorului principal. Dobândind această funcţie va trebui să proiectezi strategia de joc, să te asiguri de punerea lui în practică şi să încerci să câştigi titlul an de an. Statutul tău de legendă se va modifica în funcţie de deciziile pe care le vei lua.

Producător: EA Sports • Publisher: EA Games • Termen de apariţie: trim. II 2006

FUEL

Un joc mai ciudăţel, care îţi concentrează atenţia asupra curselor off-road şi asupra celor desfăşurate pe suprafaţa apei. În **FUEL** nu vei găsi nici un Ferrari sau un Porsche, dar vei întâlni din abundenţă ATV-uri (all-terrain vehicles) şi PWC-uri (personal water craft): producătorii promit peste 30 de locaţii unice, libertate aproape totală, peste trei moduri de joc, 15 niveluri secrete şi peste 30 de vehicule.





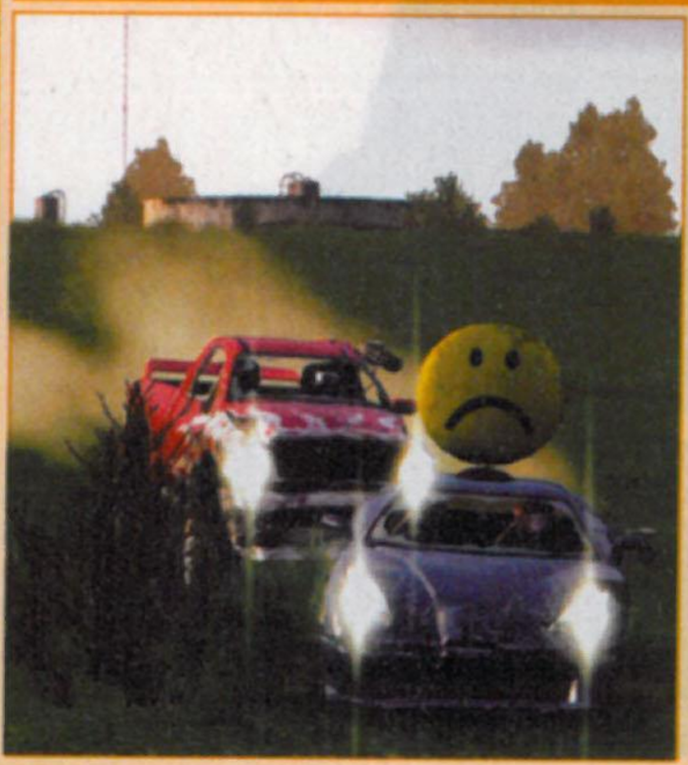


Producător: Firetoad Software • Publisher: Dreamcatcher • Termen de apariţie: trim. II 2006

Crashday







Crashday te teleportează într-o lume fascinantă unde gazdele tale vor fi adrenalina, cascadoriile şi iar adrenalina. E o lume a curselor nebune unde orice mijloc prin care îţi scoţi oponenţii din cursă este iertat. Fie că te foloseşti de arme, fie că te izbeşti de ei să-i scoţi de pe pistă, nu te penalizează nimeni, atât timp cât câştigi. Producătorii încearcă să-i atragă pe cei interesaţi de acest gen de distracţii cu nenumărate vehicule şi arme, hărţi care oferă o libertate totală a mişcării, mini jocuri încorporate, şapte moduri de joc şi, nu în ultimul rând, un editor de trasee.

Producător: Moonlight Studios • Publisher: Atari • Termen de apariţie: trim. I 2006

TOCA Race Driver 3



Iată un maximum maximorum pentru fanii simulării curselor. Noul episod **TOCA** promite să fie şi mai rafinat şi mult mai complicat decât ce am putut vedea până acum. Cu o grijă aproape obsesivă pentru detalii cei de la Codemasters îmbrăţişează iar mai toate aspectele sporturilor tehnice. Cele două moduri de joc principale, modul *Pro Career* şi modul *World Tour*, cuprind 116 campionate, reprezentând 35 de ramuri ale sporturilor tehnice. Jocul va cuprinde peste 70 de maşini printre care Nissan 350Z, Corvette C5R, Pontiac Firebird, Ultima GTR, Subaru Impreza N10 sau Lotus 49. Aceste vor putea fi încercate pe circa 98 de trasee faimoase precum Manama Bahrain International, SpA Francochamps, Bathurst sau Nurburgring. New online game modes.



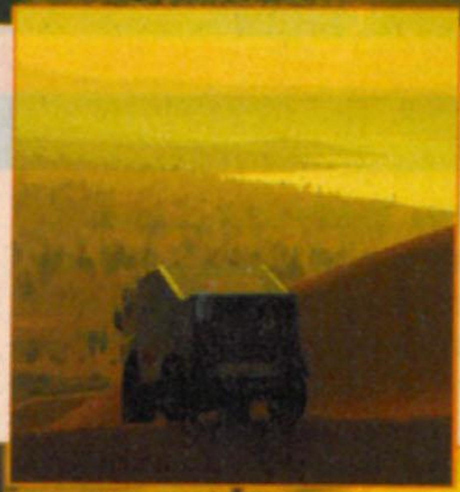


Producător: Codemasters • Publisher: Codemasters • Termen de apariţie: trim. I 2006

Grand Raid Offroad



Franţuzii de la Asobo Studio se pare că s-au ambiţionat şi dezvoltă cu mare secretomanie **Grand Raid Offroad**. Simulatorul de faţă promite o libertate totală de mişcare, pe terenuri care nici n-au de drumuri sau cărări, darămite de asfalt. Deşi n-au dezvăluit încă prea multe detalii despre proiect, în afară de faptul că jocul va apărea încă anul acesta, din screenshots jocul pare extrem de promiţător.





Producător: Asobo Studio • Publisher: - • Termen de apariţie: 2006

Volkswagen GTI Racing

Maniaci ai broscuţelor şi ai Golf-urilor a venit şi ziua voastră! Cei de la Techland lucrează la un joc care va pune pe pistă doar maşini produse de firma Volkswagen. Ei încearcă să combine în acest joc simularea pur sânge cu plăcerea oferită de şofat. Doar din Golf veţi găsi 15 modele, acompaniate de maşinile devenite legendare şi de bolizii moderni ai companiei germane. Şi tunning-ul vehiculelor va fi posibil, componentele fiind oferite de legendele domeniului, printre care: Bilstein, Brembo, Eibach, Kamei, Kerscher, König, Remus sau Zender. Cele peste 70 de curse din modul *carreer* vor oferi cu certitudine distracţie de lungă durată.

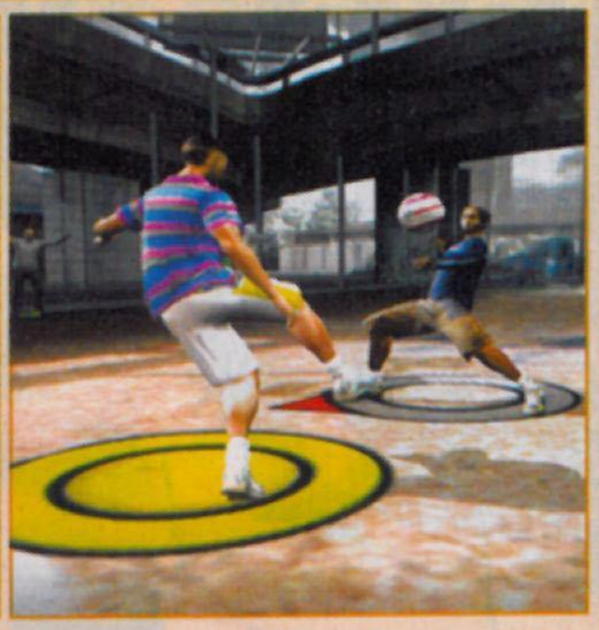




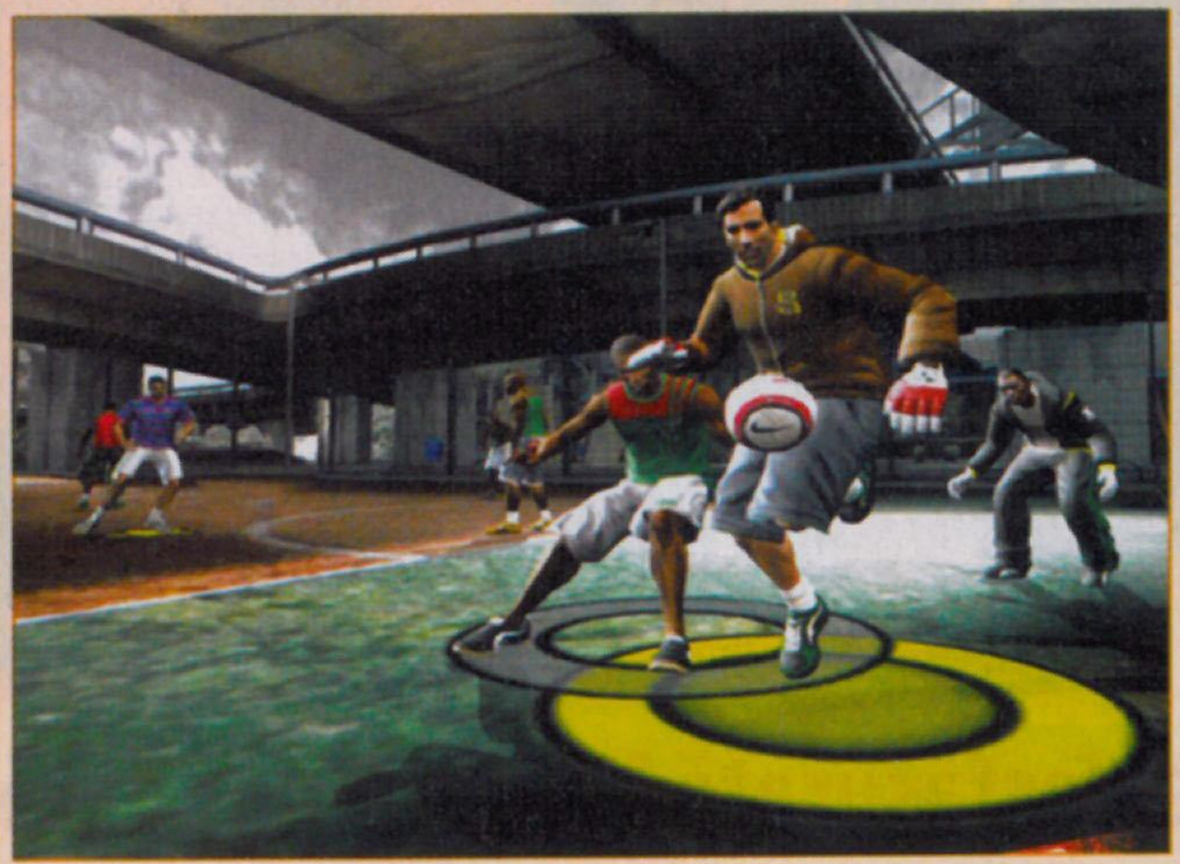
Producător: Techland • Publisher: - • Termen de apariţie: trim. IV 2006

Curse/Sport/Sim

FIFA Street 2

Iată un altfel de **FIFA**. În loc de campionatele mondiale, de echipele legendare ori de jucătorii titanici EA ne propune o altă latură a sportului rege. Jucând pe terenuri din cartier ai șansa să te impui în fața adversarilor, etalându-ți abilitățile de control al mingii. O mare importanță vor avea și diferitele trucuri pe care le poți sau nu executa. Și mai bine le înveți deoarece vei concura împotriva a tot ce are mai bun de oferit strada. Din martie 2006 cartierul s-ar putea să fie la picioarele tale.



Producător: EA Sports • Publisher: EA • Termen de apariție: martie 2006

Evolution GT



Evolution GT va fi rezultatul a ani lungi de experiență adunată cu seriile **Screamer**, **Superbike**, respectiv cu **SCAR**. De fapt, într-un fel poate fi considerat urmașul celui din urmă, jocul cuprinzând îmbunătățirile de rigoare. **Evolution GT** va pune accentul pe abilitățile de șofat, și pe comportamentul cât mai veridic al mașinii. Producătorii vor să redea prin joc atmosfera curselor adevărate. Printre locurile care te așteaptă cu drumurile deschise se numără Coasta de Azur, Londra, Barcelona, Laguna Seca, Hockenheim. Numărul bolizilor va fi suficient de mare, printre ei regăsindu-se legende precum Bugatti EB110 ori Pagani Zonda.



Producător: Piranha Bytes • Publisher: Jowood • Termen de apariție: trim. II 2006

LMA Manager 2006

Cei de la Codesmaters iar încearcă să ne arate lumea din spatele porții, încredințându-ți managementul unui club de fotbal. Folosind un nou engine, și o bază de date adusă la zi, un nou sistem de schimb al jucătorilor (Transfer Market) și o secțiune 3D care detaliază diferitele meciuri, **LMA Manager 2006** promite să devină piesa forte a seriei. Nici cu cifrele nu stă prost jocul, din moment ce vei putea decide soarta a peste 1000 de cluburi incluse, respectiv vei putea stoca istoria jucătorilor și a managementului pentru 20 de sezoane.

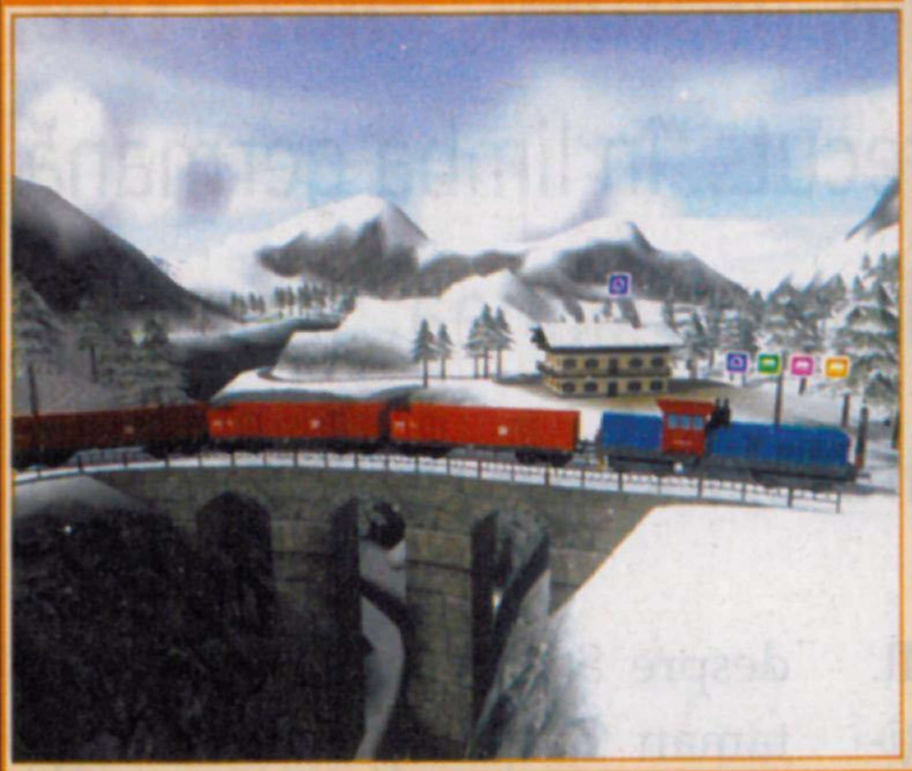






Producător: Codemasters • Publisher: Codemasters • Termen de apariție: martie 2006

Loco Mania




Fanii simulatoarelor de căi ferate, nu rămân nici anul acesta fără doza de fum și gălăgia atât de necesară. **Loco Mania** te va pun în scaunul impegatului de mișcare, trebuind să supraveghezi și să controlezi mișcarea trenurilor de-a lungul unei vaste rețele de căi ferate. În versiunea finală a jocului, ce va apărea destul de curând, există nouă hărți sortate după gradul de dificultate. Acestea deși sunt inspirate de condițiile Europene, nu modelează vreo rețea reală. Trenurile din joc sunt însă modelate pe baza modelelor din realitate și cuprind 21 de tipuri de locomotive (cu aburi, electric sau diesel) respectiv 25 de tipuri de vagoane.

Producător: 7fx • Publisher: Lighthouse Interactive • Termen de apariție: trim. I 2006

Knights Over Europe




Zeci de avioane reproduse până în cele mai mici detalii, o grafică de ultimă oră, un model de zbor realist, tactică și profunzime... cam acestea ar fi cuvintele cheie pentru **Knights over Europe**, unul dintre cele mai promițătoare simulatoare ale anului. Indiferent dacă te prăbușești către pământ urmând să ataci ținte de la sol ori îți cauți inamicii printre nori, jocul promite să te facă să te simți în carlinga unui avion real.



Producător: Aspect Simulations • Publisher: - • Termen de apariție: 2006

Microsoft Flight Simulator X

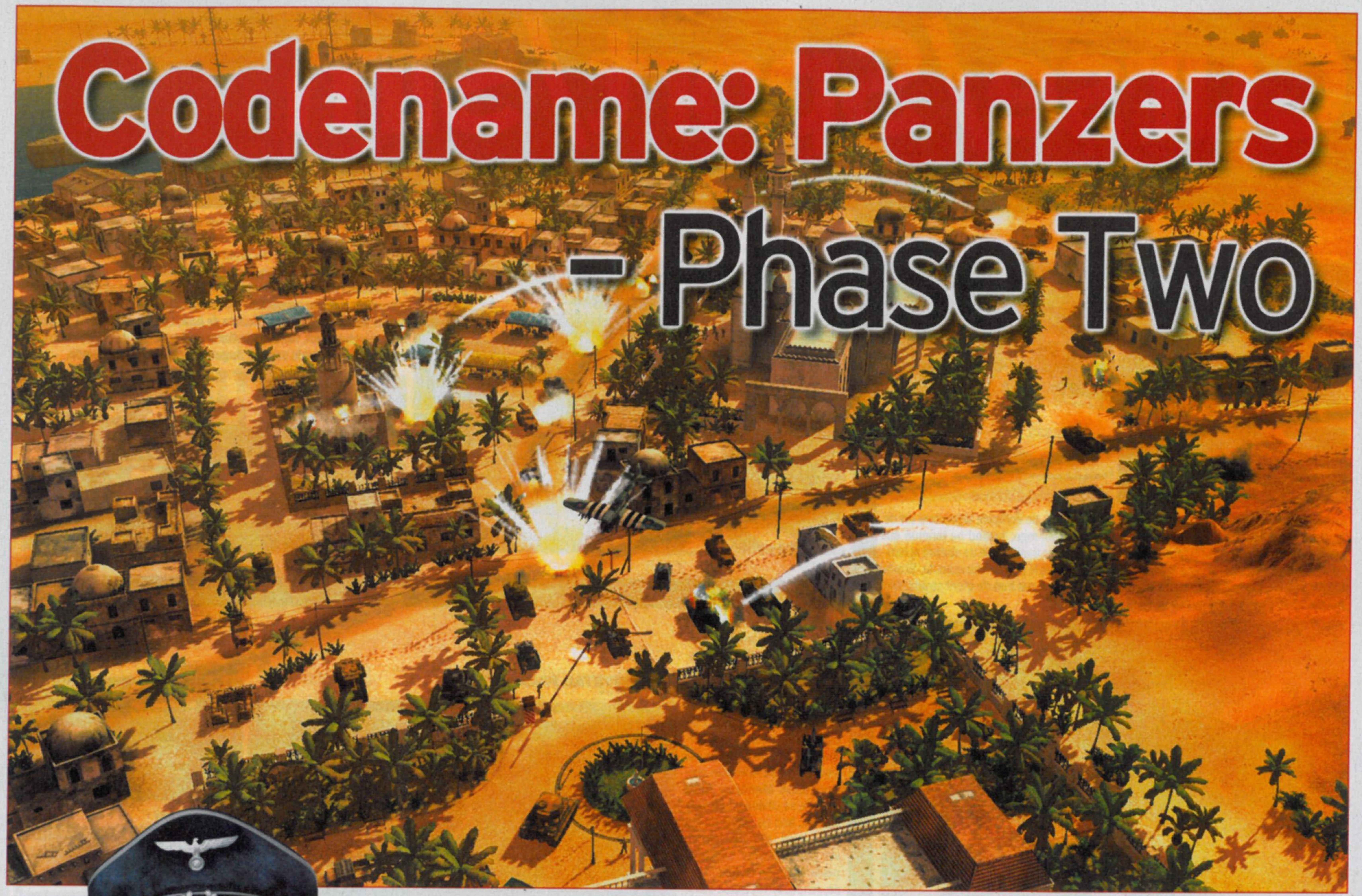


Flight Simulator X va fi încoronarea a peste 25 de ani de experiență acumulată în domeniul simulatoarelor de zbor de către Microsoft. După ce au sărbătorit centenarul reușitei zborului de către oameni, producătorii încearcă să sărbătorească acum sfertul de secol atins de franciză. **Flight Simulator X** va fi optimizat în totalitate pentru Windows Vista și conform speranțelor va impune noi standarde tehnologice și grafice. De asemenea, ne-a fost promis un realism și mai accentuat.




Producător: Aces Studio • Publisher: Microsoft • Termen de apariție: trim. IV 2006

Codename: Panzers - Phase Two





Mulţumiţi foarte de campania desfăşurată în 2004 pe toate fronturile, prietenii noştri maghiari de la Stormregion s-au lansat cu ardoare în dezvoltarea sequel-ului, intitulat, Phase Two, joc apărut încă în prima jumătate a anului trecut... în limba germană, însă. Cum am pus mouse-ul pe versiunea "iengleză" mai târziu, iaca şi prezentarea.

Nu vă aşteptaţi la o revoluţie a conceptului de joc sau a realizării, singurul ingredient modificat al jocului fiind teatrul operaţiunilor: de data aceasta, misiunile noastre se desfăşoară în Africa de Nord şi sudul Europei, în trei campanii fierbinţi, pline de nisip şi soare meridional. Ca să nu-şi uite bunele obiceiuri, partea a doua a jocului ne aruncă în câteva bătălii cheie ale WWII. Prima campanie ne solicită subtilele cunoştinţe de germană pe care le-am dobândit în trecut, plasându-ne la comanda trupelor Axei (macaronari răi + arieni, de la natură) într-o încleştare cu o armată aliată agresivă. Cea de-a doua campanie ne aminteşte de „good old England", în care purtăm cu orgoliu uniforma unui comandant britanic şi ne conducem trupele spre cucerirea poziţiilor adverse. Marea surpriză vine însă din partea celei de-a treia campanii. Nu, nu este vorba despre Stalingrad sau Pacific, ci taman despre partizanii iugoslavi, angajaţi în lupte urbane. Excelentă idee! Mult mai slab dotaţi decât ceilalţi protagonişti, sârbii se bazează mai degrabă pe infanteria lor îndârjită şi ne cer manevre de front mult mai atente decât celelalte. Dacă tot a venit vorba despre infanterie, amintesc că deşertul cu dunele sale de nisip nu ne oferă prea multă acoperire pentru „iepuraşii de câmp", aşa că, deznodământul luptelor este mai mult în favoarea blindatelor. Primele misiuni se rezumă adesea





la o confruntare între blindate care, chiar dacă nu este de lepădat, fură mult din rafinamentul gameplay-ului. În rest, regăsim azimutul episodului precedent, totul fiind, practic, la fel. Destul de scurte, campaniile dau pe dinafară de obiective de toate soiurile, principale, secundare sau secrete (una, două pe misiune). Dacă scormonim în stânga şi-n dreapta şi cu riscul de a pierde câteva unităţi, sigur dăm peste oarece bonusuri ce ne aduc puncte care, la rândul lor, ne uşurează misiunile viitoare. În ciuda lipsei unor adevărate surprize, cei care aţi jucat **Phase One** vă veţi simţi ca acasă în partea a doua, luptele fiind bine echilibrate şi tot pe-atât de teribile. Din păcate, calitatea jocului per ansamblu nu reuşeşte să-ţi şteargă impresia că, practic, joci un simplu add-on, care mai este şi destul de scump. Noile unităţi nu aduc prea mult soare întregului, aşa că suntem puşi în situaţia să jucăm acelaşi joc în decoruri diferite. Producătorii au făcut eforturi vizibile pentru o realizare optimă a jocului şi asta se vede de la o poştă. Am remarcat îndeosebi apariţia misiunilor pe timp de noapte, care pun în valoare exploziile obuzelor.

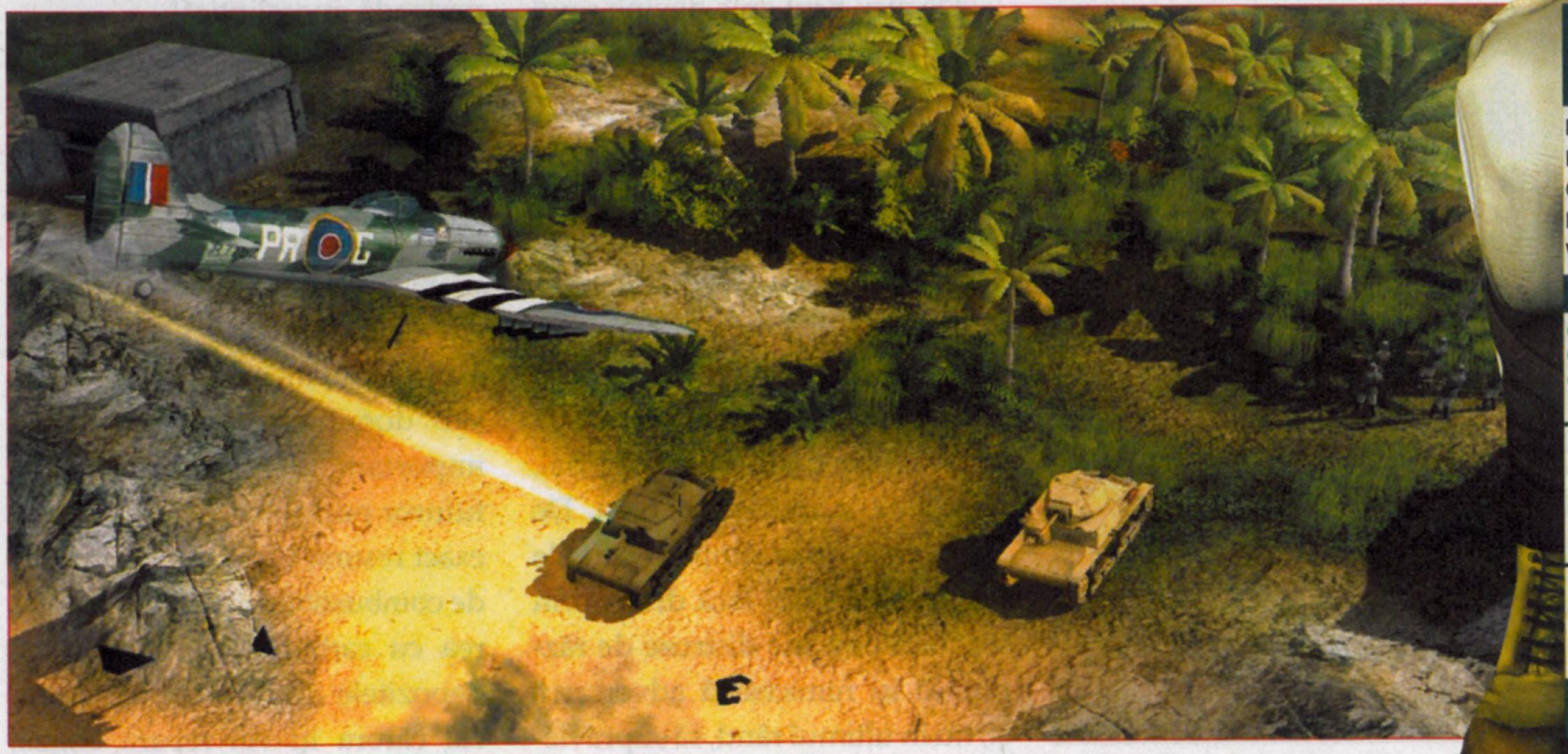
Din punct de vedere grafic, engine-ul începe să fie copleşit de greutatea celor 12 luni scurse de la apariţia primei părţi. Animaţiile păstrează gradul de detaliu care a adus glorie primei părţi şi aici mă refer la tancurile care frânează, copacii îngropaţi sub şenilele tancurilor, soldaţii aruncând în stânga şi-n dreapta la o simplă comandă... Unităţile sunt foarte bine modelate, dar concurenţa în materie de RTS este tot timpul acerbă şi **Phase Two** pare puţintel depăşit în comparaţie cu apariţia lui **Phase One**, în 2004. Multiplayer-ul are modul *cooperative* care ne invită la o distracţie în toată regula pe hărţile din single, fapt care ar putea smulge iertarea fanilor.

S-a scurs mai bine un an de la **Codename: Panzers – Phase One**, joc de 93% în PC Games 4 Fun... Stormregion nu a făcut altceva decât să asigure un minim sindical, oferindu-ne un **Codename: Panzers – Phase Two** bun şi destul de variat, dar fără nici o evoluţie notabilă. Din fericire, teatrul operaţiunilor diferă faţă de original, iar introducerea misiunilor pe timp de noapte ne pun în situaţii de luptă diferite, campaniile fiind suficient de bine concepute pentru a ne prinde în mrejele jocului...

Şi totuşi, de ce nu scap de senzaţia asta că joc un simplu add-on?

PC LAMER
cipri@pcgames.ro





Punctaj
CP - PHASE TWO

PRODUCĂTOR	Stormregion
PUBLISHER	CDV Software
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ gameplay sănătos	− nici o evoluţie
+ misiuni bine realizate	− prea scurt
+ varietate	− mişcările AI-ului în timpul atacurilor

Grafică	87%
Sunet	88%
Gameplay	90%
Atmosferă	85%
Multiplayer	81%

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLITZKRIEG 2



Cuban Missile Crisis: The Aftermath

Orice scenariu care implică o istorie alternativă, fie ea trecut, prezent sau viitor, nu prea are cum să dea chix. Mai ales dacă e făcut cu inteligenţă, cu o intrigă bună, premise rezonabile şi cu un cap sănătos pe umeri.

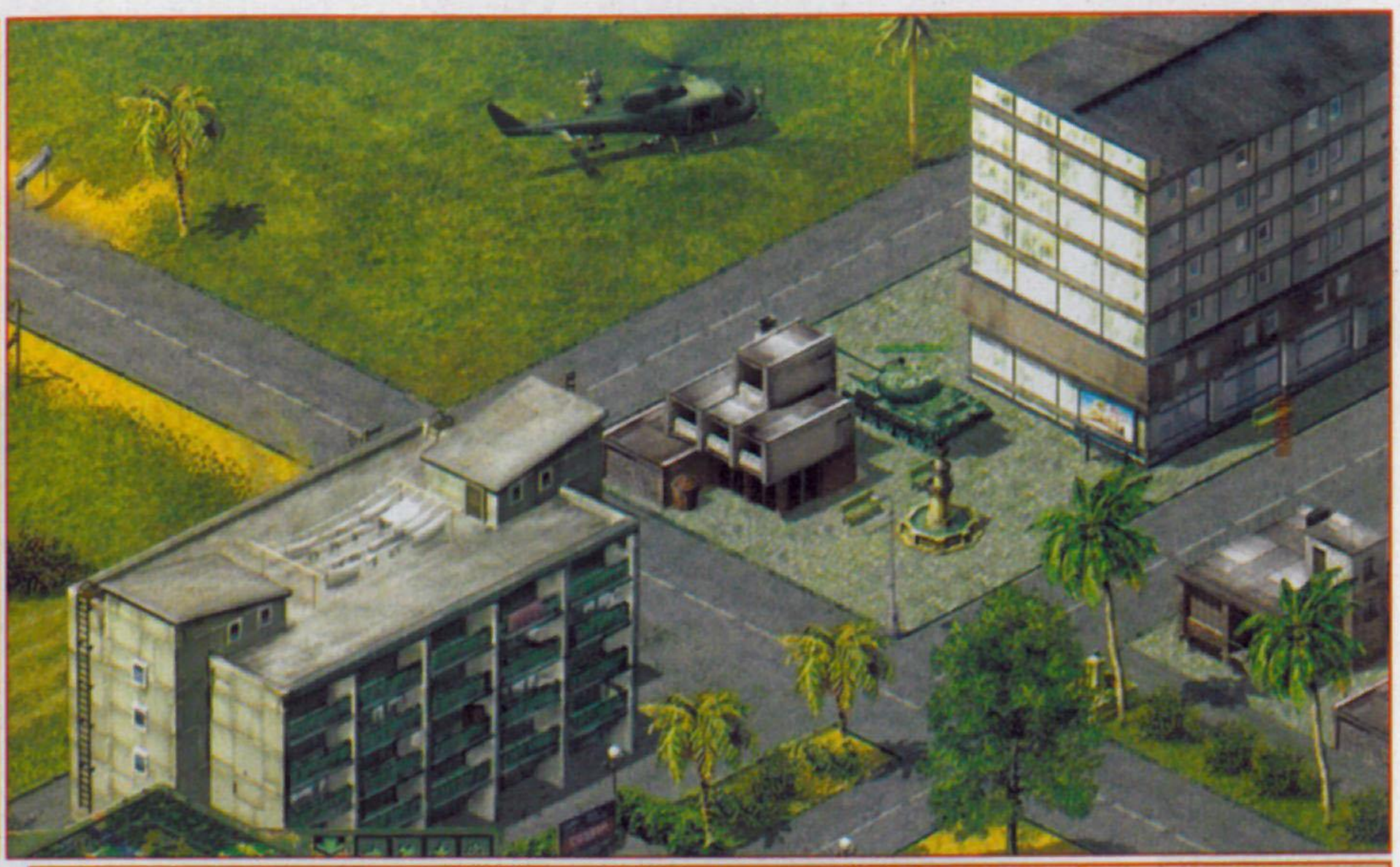


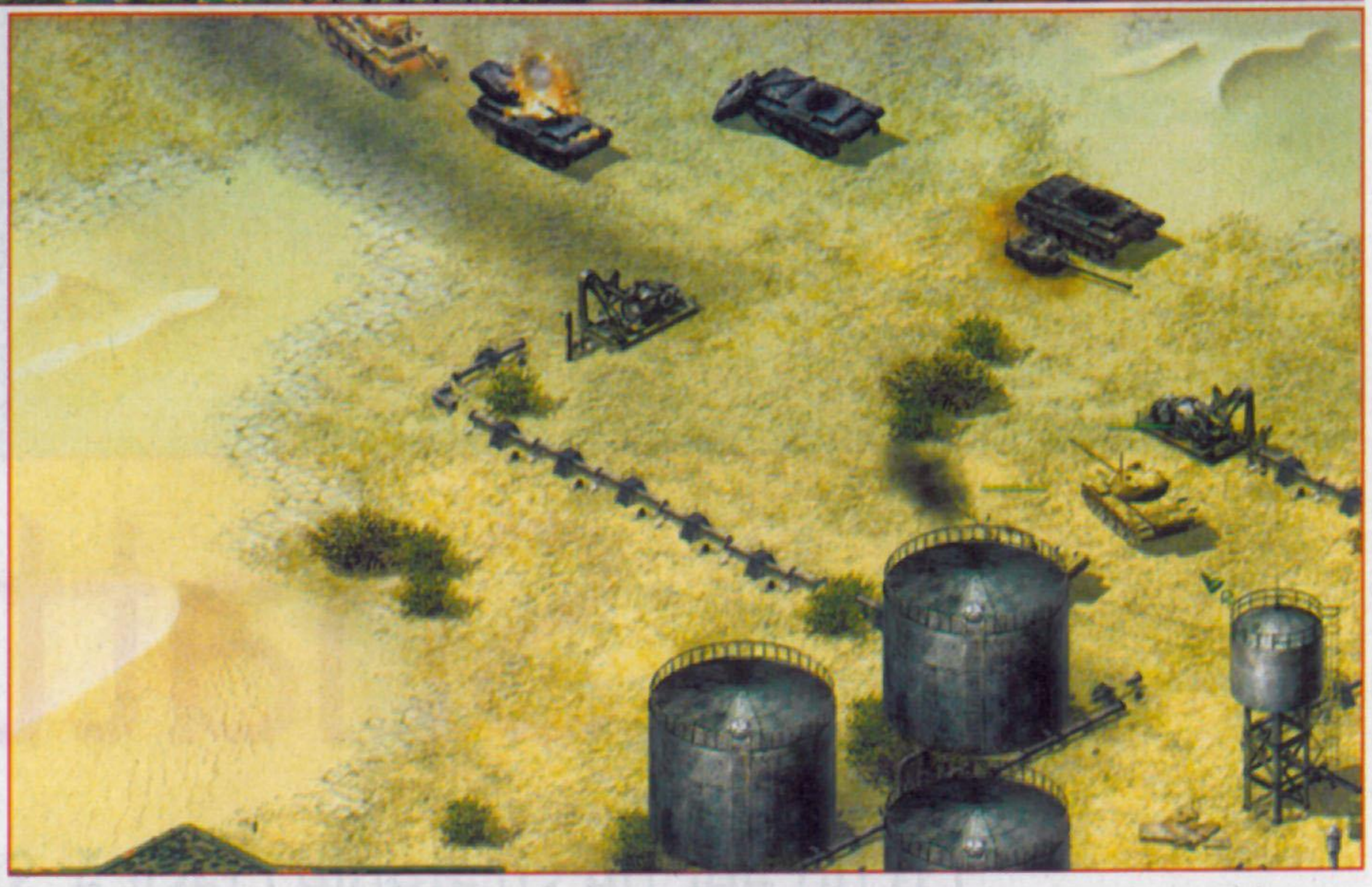
Ei bine, cum aceste scenarii cu caracter de uber-dramă au prins de mama focului şi în filme, şi în cărţi, trupa de şoc de la GS Software şi-a încercat norocul pe piaţa jocurilor de strategie, abordând un univers paralel în care, vezi doamne, criza rachetelor din Cuba s-a transformat într-un veritabil război nuclear, distrugând aproape totul de pe faţa pământului.

De aici, firul epic devine unul clasic – însă cu un ton post-apocaliptic ceva mai disperat. Ni se pun la dispoziţie patru facţiuni dintre care putem alege, Alianţa Anglo-Americană, Uniunea Sovietică, Alianţa Franco-Germană (mă îndoiesc că ar putea exista vreodată un cataclism de asemenea proporţii încât să apară o alianţă între aceste două state, dar hai, treacă de la mine) şi China. De aici, nimic mai simplu: trupele tale trebuie să îşi facă drum prin tot soiul de zone distruse de război, să îşi nimicească adversarul şi, nu în ultimul rând, să supravieţuiască. Şi asta pentru că, spre deosebire de jocuri precum **W40K**, în care avem la dispoziţie sute de unităţi prezente pe câmpul de bătălie, **Cuban Missile Crisis** oferă companii mici de soldaţi, care mai de care mai răpănoşi şi mai bătuţi de soartă, precum şi câteva tancuri şi alte maşinării, încropite la repezeală din tot felul de rebuturi. Adicătelea e săraci oamenii, dom'le, în această perioadă apocaliptică!

Jocul se desfăşoară pe două planuri, şi anume o hartă strategică de overview, în care toate lucrurile decurg turn-based, şi una real-time, în care se desfăşoară bătăliile propriu-zise. Harta strategică te informează constant asupra situaţiei teritoriilor aflate sub dominaţia ta şi, ce e mai important, îţi indică locaţiile tuturor punctelor de interes (mai exact resurse), precum depozitele de combustibil, vitale în alimentarea cu carburanţi a vehiculelor, depozitele de rebuturi, cu ajutorul cărora îţi vei repara bolizii,







precum şi depozitele de muniţie. După cum probabil v-aţi dat seama, toate aceste puncte de interes devin focusul întregului nostru efort, pentru că, mai devreme sau mai târziu, Petromul scumpeşte benzina, uzinele Dacia nu mai vând piese de schimb decât la contrabandă, iar Kalaşnicoavele exportate din mama Rusia încep să se împuţineze. Toate aceste aspecte puse la dispoziţie de către harta strategică te face să te simţi ca un adevărat conducător de oşti, datorită variatelor metode prin care îţi poţi aborda adversarul, fie, de exemplu, trimiţând unităţi pentru a captura diverse obiective, fie aruncându-te cu toate forţele înainte, pentru a obliga inamicul să intre într-o bătălie decisivă.

Cea de-a doua parte a jocului o constituie bătăliile real-time, care, din nefericire, au şi bune, şi rele. Partea bună e că se pune foarte mult accentul pe strategia în sine, cu toată logistica ei aferentă: dacă ne învârtim ca titirezul cu tancurile pe hartă, riscăm să rămânem fără combustibil, iar dacă tragem ca orbii în tot ce mişcă, rămânem fără muniţie. Drept pentru care, suntem nevoiţi să cărăbănim după noi prin peripeţiile militare tot soiul de supply vehicles, atât de vulnerabile încât ţi-e milă şi să aduci în mijlocul conflictului. Acest aspect ţine oarecum şi de micro-managementul trupelor, deoarece nu putem construi unităţi pe câmpul de luptă, fiecare dintre noi trebuind să se mulţumească cu ce i s-a dat la începutul misiunii. Mai mult decât atât, întăririle sunt mai rare ca românul cinstit, drept pentru care fiecare tanc, fiecare unitate pe care o salvăm dintr-o misiune devine mai preţioasă decât ochii din cap. Partea frumoasă nu se încheie aici: producătorii au implementat un sistem de experienţă pentru unităţi – acestea devin mai deştepte, mai puternice şi mai preţioase, astfel încât, pe la sfârşitul campaniei, vom avea o colecţie impresionantă de trupe veterane, cu care orice armată din lume s-ar mândri. Partea rea a jocului se trage tocmai din acest micro-management excesiv. Da, unităţile de infanterie îşi pot aborda în mod diferit adversarii; da, tancurile pot folosi mai multe tipuri de muniţie şi proiectile, însă utilizarea acestor facilităţi se poate dovedi a fi un chin cumplit. Am mai simţit pe pielea mea câteva probleme legate de pathfinding, unităţile tind să se împotmolească una în alta sau să ocolească într-un mod foarte curios obstacolele din joc.

Toate ca toate, **Cuban Missile Crisis** este o strategie bunişoară, cu o serie de probleme care îţi cam strică uneori tot cheful de joc. Însă, dacă reuşim să trecem peste neajunsuri, avem parte de o experienţă plăcută.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro



Punctaj
CUBAN MISSILE...



PRODUCĂTOR	G5 Software
PUBLISHER	Strategy First
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) parte de tactică bine implementată
- (+) logistica
- (−) micro-managementul greoi
- (−) pathfinding-ul

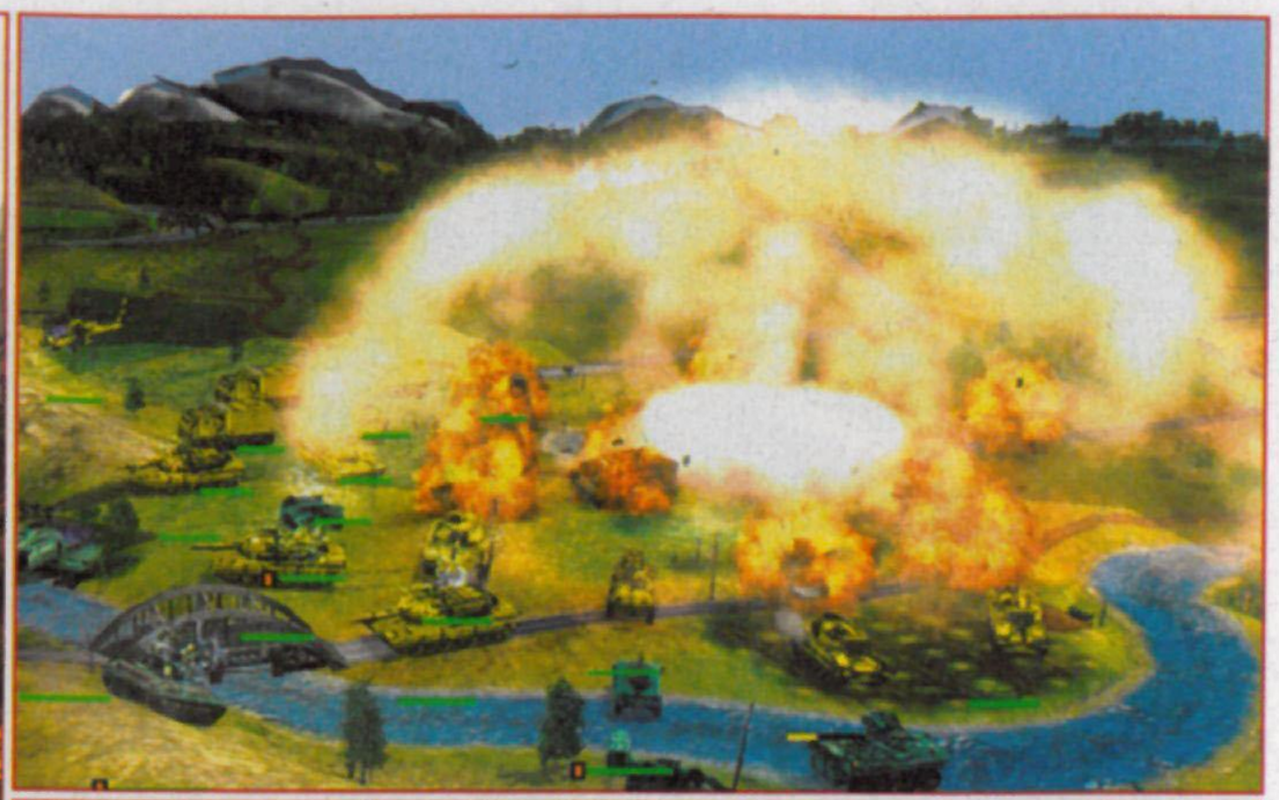
Grafică	*83%*
Sunet	*79%*
Gameplay	*80%*
Atmosferă	*81%*
Multiplayer	*78%*

80%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 700 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLITZKRIEG 2







Shattered Union

Cu un aer de strategie clasică, Shattered Union înoată contra curentului actual şi privilegiază încetineala strategiei turn based în defavoarea intensităţii luptelor real time.

Orientarea este de-a dreptul lăudabilă în vremurile pe care le trăim. 2K Games lansează o provocare îndrăzneaţă prin acest joc aparent auster, dar deloc lipsit de interes... dacă ştii de unde să-l apuci!

Gata cu Visul American?

Ce-aţi spune dacă Statele Unite ale Americii ar deveni un fel de hartă **Risiko** în mărime naturală? Cum?

Totul începe cu lugubra apariţie a preşedintelui David Jefferson Adams (realitatea imediată ne-a oferit şi ne oferă figuri mult mai sinistre) care, în anul 2008 (fierbinteee!) hotărăşte instaurarea Legii Marţiale, în urma a numeroase atacuri teroriste. Anii trec şi Adams reuşeşte să mai smulgă patru ani la Casa Albă prin presiunile pe care le face asupra Curţii Supreme. Scurte comunicate ale CNN ne informează despre adâncirea crizei politice, care atinge punctul culminant cu o detonare nucleară la Washington, în care sunt ucişi şefii ţării. Haosul domneşte pe întreg teritoriul Americii şi diferitele alianţe între state dau peste cap fizionomia geopolitică a ţării. Din resturile rămase, se nasc şapte confederaţii de state care se vor lupta între ele. Şase facţiuni sunt prinse în această horă catastrofală de al Doilea Război Civil american: Great Plains Federation, New England Alliance, The Confederacy, Republic of Texas, Pacifica şi California Commonwealth. O dată cu debarcarea pe coasta de Est a unui contingent european armat, avem de ales între şapte puteri militare care se confruntă pentru supremaţie. Oricare ar fi alegerea noastră, termenii conflictului nu se schimbă, aşa că uite cum începe lupta pentru cucerirea sărmanelor State Unite!



Da, dom'le, da' capra vecinului...

Modul *Campaign* se deschide cu posibilitatea de a alege una din cele şapte facţiuni. Fiecare dintre acestea are propriile specialităţi marţiale şi bugete de start diferite, aşa că merită să ne petrecem ceva timp înainte de a opta pentru cutare sau cutărică facţiune. O dată ce ne hotărâm sub care drapel ne plasăm, avem acces la harta SUA care este împărţită în şapte regiuni diferite (vezi Risk) şi fiecare beligerant poate să-şi aleagă zona pe care să o atace. Tot



UN ATAC AERO-SOL... o atenţie... ceva?



CE VERDE ERA VALEA MEA! Şi ce desfăşurări de trupe se petrec acum sub nasul meu

acolo regăsim starea finanţelor proprii (care evoluează în funcţie de numărul regiunilor pe care le controlăm), gradul de reputaţie politică (să vezi dacă eşti un tiran sau conducător bun) şi, desigur, toate datele necesare gestionării trupelor proprii (achiziţii, vânzări, reparaţii). Din păcate, pentru fanii economiei, lucrurile se cam opresc aici în joc. Dată fiind situaţia istorică, m-aş fi aşteptat la mai multe în ceea ce priveşte latura diplomatică şi economică a lui **Shattered Union**, dar producătorii par să fi preferat o orientare belicoasă în dauna altor laturi strategice. Alegerea acestei simplificări nu aduce neapărat un minus jocului, contrar scăderii în intensitate a story-ului o dată ce ai început campania. Imediat ce ai trecut de cinematica introductivă, scenariul este lăsat de izbelişte şi bătăliile se succed fără alte blah-uri narative. Păcat, confruntarea pentru a deţine controlul asupra unui teritoriu advers, apropiat de al nostru, înainte ca vecinii să fie interesaţi de capra noastră este mai importantă decât dezvoltarea unor fire scenaristice care se puteau dovedi interesante.

Oricum ar sta lucrurile, obiectivul nostru este foarte clar: trebuie să cucerim un anumit număr de puncte prin ocuparea zonelor urbane. Pentru a reuşi aceasta, trebuie să păstrăm o unitate în interiorul zonei metropolitane, preţ de cel puţin o rundă. În cazul în care teritoriul nostru este asaltat de o facţiune ticăloasă vecină, este de datoria noastră (for honor and flag) să împiedicăm adversarul să-şi umple buzunarele cu preţioasele noastre punctuleţe. O dată ajunşi la cruda încleştare, nu avem prea multe opţiuni; în special, trebuie să calculăm puterea de foc în relaţie cu diferitele ţinte, traiectoria unor arme şi eventuala prezenţă a unui relief deosebit, ca păduri sau dealuri, care ne-ar putea încetini mişcările. Tot timpul ne putem baza pe sprijinul aerian pentru bombardarea unui obiectiv precis, sau conferi unităţilor abilităţi speciale care devin disponibile pe parcursul jocului. La început, este vorba doar despre bonusuri la damage sau la defence pe care le putem aloca unei anumite unităţi, dar cu timpul şi cu creşterea resurselor, ne putem permite chiar şi bomba cu hidrogen. Bine, veţi spune, păi, dacă asta-i tot, la ce să mă mai aştept de **Shattered Union**?

Bătrânul Hexagon revine...

Gameplay-ul lui **Shattered Union** ar putea fi comparat cu cel al unui **Command&Conquer** pe runde sau, mai aproape în timp, cu o versiune mai rafinată a lui **Advance Wars**. Din punct de vedere vizual, juri că eşti într-un RTS, dar prezenţa căsuţelor hexagonale care marchează zona de deplasare a unităţilor spulberă orice dubiu. În joc, îţi dispui trupele una câte una pe teren şi le deplasezi respectând posibilităţile acestora de mişcare, ţinând cont de denivelările terenului, şi ataci, cu fiecare unitate în parte respectând specificul atacatorului şi al ţintei. Atunci când ţinta este în raza ta de acţiune (fiecare unitate are câmpul propriu de acţiune) şi te decizi să ataci, se declanşează un fel de duel în care atacatorul dă prima lovitură iar cel atacat dă riposta imediat. Cu condiţia să mai fie în viaţă. Este, deci, esenţial să loveşti cât mai tare posibil, dat fiind că riposta poate fi foarte violentă de multe ori. Ca să reuşeşti asta, trebuie să analizezi cu scrupulozitate datele trupelor care apar într-un colţ de ecran sau pe o fişă completă la care ai acces prin accesarea unui buton. În acel moment, descoperi valoarea atacului împotriva celor trei mari clase de unităţi prezente în joc: infanteria, blindatele şi aeronavele. În funcţie de acest scor, de blindaj şi de punctele de viaţă ale ţintei, poţi deduce damage-ul pe care îl faci adversarului şi, prin urmare, succesul sau eşecul atacului. Numărul de unităţi pe care îl oferă **Shattered Union** este imens pentru un astfel de joc şi, apar unele probleme din cauză că nu întotdeauna le distingi bine din scaunul tău îndepărtat, de strateg. Aşa că,









AGLOMERĂRILE URBANE devin adevărate câmpuri de luptă când eşti la strânsoare.

funcţia de zoom este, practic, salvatoare! Trebuie să mergi de la o unitate la alta ca să le găseşti pe cele mai eficiente în faţa trupelor adversarului, ceea ce duce la pierderi mari de timp căci nu ai cum să memorezi diferitele tipuri de trupe. De regulă, jocul nu autorizează atacuri grupate, aşa că este imposibil să uneşti unităţi formate din mai multe tipuri de trupe ca să-ţi distrugi adversarul. Tot timpul trebuie să foloseşti unitatea care răspunde cel mai bine adversarului, ceea ce poate dăuna gameplay-ului în viziunea unora. Nu poţi să anulezi un ordin, deci, nu ai voie să greşeşti! Practic, trebuie să-ţi gândeşti fiecare mutare de câteva ori înainte de a o face. Nu ştiu dacă vă convine asta, dar mi-mi era dor de o strategie „bătrânească"!

Same war, different day

Din punct de vedere strategic, AI-ul advers îţi oferă o provocare serioasă şi, din fericire, particularităţile diferitelor unităţi le dau posibilitatea să creeze numeroase situaţii de joc, în care, de exemplu, un singur grup de comando asediat într-un complex urban poate să ţină piept unui asalt de trei ori mai numeros. Mda, **Shattered Union** convinge sub multe aspecte, dar nu este lipsit de defecte care se simt din plin. Este foarte repetitiv şi te plictiseşti destul de repede de defilarea unor obiective tot timpul asemănătoare. Numărul mare de elemente nu înseamnă şi o varietate de situaţii, pentru că, după cum spuneam, nu apare nici urmă de gestiune sau interacţiune politică între federaţii. Tot ce îţi rămâne este o serie infinită de runde în care ataci sau eşti atacat. Putea să mai apară şi o flotă navală cu ajutorul căreia să asediezi oraşele de coastă, doar sunt din belsug! Lipseşte scânteia de originalitate care poate schimba total un simplu concept într-un gameplay genial.

Aspectul grafic nu este o nebunie de culori şi efecte, ci, din contră, se menţine la un nivel mediu, iar interfaţa este mai degrabă una de board-game decât de joc video. Lipsesc, deci, atmosfera şi imersiunea din cauza platitudinii la care se reduce sistemul de joc pe harta geopolitică, dar confruntările sunt reuşite şi, după câteva ore de joc, pot oferi destule satisfacţii veteranilor genului, în special la un nivel ridicat de dificultate. Jocul în reţea nu prevede decât prezenţa a doi jucători, în LAN şi internet, dar hărţile pe care le oferă sunt destul de numeroase şi îndeosebi numărul parametrilor este destul de consecvent ca să genereze partide foarte distractive. Eh, nimic nu valorează mai mult decât un creier uman ca adversar!

Nu e uşor să-i acorzi un punctaj lui **Shattered Union**. Sigur, nu este o bombă turn based pe care o aşteaptă unii, dar are elemente inteligente şi foarte îndrăzneţe, care îl recomandă printre TBS-urile actuale. Numărul mare de facţiuni între care putem alege şi numărul monstruos de unităţi, cu caracteristicile lor distinctive sunt un punct de pornire bun pentru o acţiune bogată în idei strategice. Din păcate, unele elemente sunt trecute prea uşor cu vederea, cum se întâmplă cu situaţia politică, ce vine lăsată deoparte în favoare bătăliilor imersive iniţial, dar repetitive după scurt timp. **Shattered Union** cere întrebuinţări serioase din partea jucătorilor care, dacă ar mai răzui niţel, ar putea găsi în spatele imperfecţiunilor multe prilejuri de a-şi satisface poftele de strategie militară şi dominaţie politică.

PC LAMER
cipri@pcgames.ro



Punctaj
SHATTERED UNION

PRODUCĂTOR	Pop Top Software
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani



PRO & CONTRA


Pro	Contra
+ simplu, dar nu simplist	− scena politică lipseşte
+ numeroase unităţi	− repetitiv
+ gameplay aparent rigid...	− mult perfectibil

Grafică	77%
Sunet	74%
Gameplay	84%
Atmosferă	76%
Multiplayer	82%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MASSIVE ASSAULT


Fanatic
Gamer
cu Carmen Ivanov
Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.
Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.
Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.
In fiecare duminică de la ora 12:00, în rețeaua Radio Mix
Radio & Afaceri
MIX fm
100,6



Stubbs: The Zombie

Zombiland

(zombi, zombifiare, zombilitici)

În SUA țara tuturor viselor, un tânăr milionar pe nume Andrew, angajează un super savant cu trecut nazist, dar reconvertit la idealurile democrației și lăcomiei civilizației occidentale și creează orașul Punchbowl. Acolo, visul american și-a aflat în sfârșit concretizarea, și astfel și liniștea; Dumnezeu odihnească-l în pace! Welcome in Punchbowl!

Când am primit ca sarcină testarea acestui joc, am cam strâmbat din nas, deoarece chestiile cu părul măciucă, sperieturi și spaime cu tot dinadinsul nu sunt genul meu, așa că mă așteptam, conform prejudecăților mele, la un joc înfiorător și de groază pentru toată lumea, iar pentru mine doar de toată groaza. Dar, m-am trezit că râd cu poftă de unul singur, în fața calculatorului încă de la primele mișcări prin joc.

Măreţul, extraordinarul oraș al viitorului, dar cu puternice tente retro ale Americii anilor '50-'60 atât sub aspectul opulenței, belșugului și atmosferei recreate, cât și sub cel al puritanismului relațiilor sociale are un singur defect. A fost construit pe locul unde în 1963 un șarmant și fermecător comis-voiajor a fost ucis brutal de un fermier izolat, sclerozat și cu câmpul conștiinței mult îngustat. De ce l-a ucis pe bietul comis-voiajor? Pentru o nimica toată. Fiica lui, floarea inimii lui, se bucura de toate atențiile chipeșului comis-voiajor și tot can-can-ul este întrerupt de brutalul tătic.

Din dragoste pentru neuron, sau pofta de mâncare la zombi

După mulți ani, într-un părculeț din fericitul orășel, taman în momentul în care doi tineri îndrăgostiți (pur sânge americani) își împărtășeau dragostea și hot-dog-ul, o mână verde și puturoasă a răsărit din verdele ierbii americane și le-a răpit mai întâi hot-dog-ul și apoi creierașele.



CE FICAT EXPLOZIV AM!!! Înecat în propriile puturoşenii.



CINA CEA DE TAINĂ. V-am convocat în această toaletă pentru a schimba lumea.

Welcome in Punchbowl! De aici, asistat de o roboţică roz cu părul bălai, inteligentul, sentimentalul şi pofticiorul de creiere, şeful zombilor şi al tuturor agenţilor comerciali din lumea întreagă purcede la cina cea de creiere. În tot jocul trebuie să căutăm creierele oamenilor, mâncăm creiere de civili (cel mai uşor de obţinut), creiere de poliţişti, creierele oamenilor de ştiinţă şi, spre final, creierele soldaţilor. Discursurile personajelor, scenele incredibil de amuzante, răsturnările de situaţie absolut surprinzătoare pe care numai pentru un zombi poţi să le imaginezi, muzica (combinaţii, mixaje de operetă cu muzica tinerei generaţii a anilor '50-'60), scene luate din musical-uri, parodierea tuturor aspectelor importante ale societăţii umane în general, (nimic nou, dar un ecletism drăguţ) au făcut din **Stubbs: The Zombie** cel mai distractiv joc (nu cel mai bun) pe care l-am jucat în ultimele luni. Modul în care sunt inserate „floricele" în povestea jocului, te ţine aproape, aşa că o să îl termini foarte repede. Jocul e uşor, nu întâmpini dificultăţi de nici un fel. De fapt, dacă e să te rezumi la ceea ce ai de făcut prin joc, e plictisitor, trebuie doar să mănânci creiere, şi lucrul acesta îl faci cel mai uşor. Are checkpoint-uri, salvările se fac când trebuie, dacă erau mai rare nu era nici o problemă, şi doisprezece niveluri. Toată atmosfera creată prin grafică, muzică, sunete şi alte efecte speciale se mulează perfect pe story care urmăreşte nişte fire demne de o producţie hollywood-iană, cu tente sud-americane de telenovelă. Seninul, luminosul şi fericitul Punchbowl se întunecă treptat şi îşi schimbă înfăţişarea pe măsură ce e cucerit de corhotele de zombi, căci, dragii mei, aici, cei pe care îi mănânci îţi devin aliaţi în goana după creiere. Pe aliaţi tăi zombi poţi să-i împingi dacă îţi stau în drum, sau să îi împingi peste minele antipersonal. De asemenea, dacă te trezeşti că eşti prea singur, ţi se oferă opţiunea să-i chemi printr-un fluierat maestru executat.

Despre invenţii malefice sau cu ce cucerim lumea

Ingenioase sunt armele de care dispui (arsenalul complet îl vei avea puţin mai încolo, după câteva niveluri). Pe post de spray paralizant, năucitor, imobilizant ai la îndemână tradiţionala băşină. Dar, imaginaţi-vă o clipă ce efect are gazul de pe o fasole ce fermentează de zeci de ani în burta mustitoare de secreţii şi viermişori a unui domn niţel mai... zombilitic. Apasă tasta „F" (probabil de la Fsssss) şi într-o mişcare scrematoare de mare amploare dorinţa îţi va fi îndeplinită! Pentru a câştiga aliaţi în tabăra adversă fără a-ţi fi afectat health-ul (care oricum se reface foarte repede de la sine) poţi arunca în tabăra oamenilor încă netransformaţi propriul pancreas. Efectul acestui simulacru de grenadă e foarte profitabil. După ce explodează, acelaşi gaz verzui ce îl regăsim şi prin vânturile sale proverbiale, transformă lumea în zombi. Până te urneşti tu spre locul cu pricina ai şanse ca şi ceilalţi să devină zombi, iar dintr-un loc ostil ţie să devină un locşor drăguţ, călduţ, verde, mirositor, cam aşa cum ar arăta cămara cu dulceţuri, compoturi şi zacuscă a bunicii, dacă am deschide-o numai peste vreo zece ani. Familia Adams a inspirat şi ea



LENIN LA CASA ALBĂ!? Hmm! Eu am probleme de apetit existenţial, nu politice.



LEGEA SUNT EU! NU TU! Iar după mine, potopul! Creier mic de poliţai!

O LA LA! FRUMOS! Dar nu ține! Mă interesează ce ai în cap, nu sub fustă.



ANALIZĂ FINALĂ. Vezi măi Gheorghiță? Pe rinichiul ăsta nu luăm nici o sută de para



puțin acest joc genial de distractiv. Următoarea armă din meniu e „mâna detașabilă și posesivă", mână care parcă e sora geamănă aceleia din „Familia Adams". Acu', e destul de greu să fii original cu tot dinadinsul, chiar și într-o poveste cu zombi. Deci, atunci când trebuie să faci nițică cercetare în terenul advers, îți disloci mâna, o arunci cât colo, iar dumneaei aleargă ca un cățeluș de companie pe unde o porți tu din taste. Avantajul mâinii (deși are o vedere mai stroboscopică și în alb-negru) e că poate să alerge pe pereți, pe tavane, pe oriunde, până când întâlnește un om viu (a nu se confunda cu un mort-viu). Cum are un rendez-vous cu un om, cum îl ia în posesie și, din acel moment, e omul tău, care își ucide camarazii cu ce are el în dotare: bazooka, bâtă de baseball, carabină, topor și alte ustensile de frăgezit cărnița. La un moment dat, mâna o să posede și un lunetist, care, profitând de luneta sa cu night vision, va curăța sistematic zona vajnicilor apărători ai umanității. Pe tot parcursul jocului vei conduce tot felul de vehicule (pe pernă de aer, hârburi de la țară, tractor, jeep-uri). Te vei întâlni cu primul tău tanc, iar atunci îți vei pierde capul. La propriu, nu la figurat. Ai opțiunea să-ți arunci capul care, cu aceeași vedere stroboscopică și în alb-negru, se va duce glonț spre tanc unde va bubui zombilos de puternic, iar tancul va fi al tău, pentru a trage obuz după obuz în gloata nerecunoscătoare a oamenilor vii.

A fi sau a nu fi zombi, sau despre lupte, urinări și alte probleme ontologice

O fază drăguță și super distractivă va fi la lupta cu primul boss de nivel: șeful poliției. Un tip mărunțel, chel, burtos și puțin isteric te provoacă la marea confruntare pe... ringul de dans. Pe o muzică sublimă (ce pușcă cu atmosfera ca nuca în perete), va trebui să te dovedești un dansator mai bun ca el. După ce rezolvi problemele strategice de zombilificare a mărețului oraș prin cucerirea și infestarea punctului de alimentare a orașului cu apă într-un mod cît se poate de firesc, adică urinezi în stația de filtrare a apei o cantitate importantă de urină cu microorganisme zombilitice contagioase, îți vei îndrepta întreaga atenție spre atingerea scopului cel mai nobil și cel mai greu de atins de pe Terra: dragostea. Dar mai întâi numai două vorbe despre memorabila scenă a urinării. Pare un obiectiv ușor de îndeplinit, mai toți, cel puțin la pubertate, am savurat momentul urinării într-o vale, sau un râu. Dar, în condițiile vitrege impuse de joc trebuie să urinăm o cantitate mai mare, pentru a realiza infestarea, și toate acestea sub focul armelor polițiștilor, a armelor savanților (special concepute pentru a distruge zombi). E ca și cum bravul soldat Ryan ar avea misiunea să urineze mândru, cu pieptul bombat, cu casca pe spate, în picioare, în fața tranșeei, spre inamic. E o misiune kamikaze și demnă de orice puber curajos, dar, deh, dacă toți ne amintim cu plăcere de vremurile copilăriei, jocul acesta ne aduce deseori prin zona umorului puber, gen Beavis and Butthead. Dar să ne întoarcem la zombiile noastre. Dacă sunteți într-o pasă proastă, în care parcă gândirea s-a blocat, jucați **Stubbs: The Zombie**, nimic rău nu vi se poate întâmpla, dar nici bine. Jocul seamănă cu genul clasic de parodie americană adolescentină, la care toată lumea râde și, la sfârșit, a uitat tot.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro

Punctaj
STUBBS

PRODUCĂTOR	Wideload Games
PUBLISHER	Aspyr, THQ
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- (+) umor, distracție
- (+) dialoguri, discursuri savuroase
- (+) „armele" personajului
- (−) prețul mare
- (−) grad de dificultate mic
- (−) monotonia acțiunii

Grafică	79%
Sunet	82%
Gameplay	80%
Atmosferă	79%

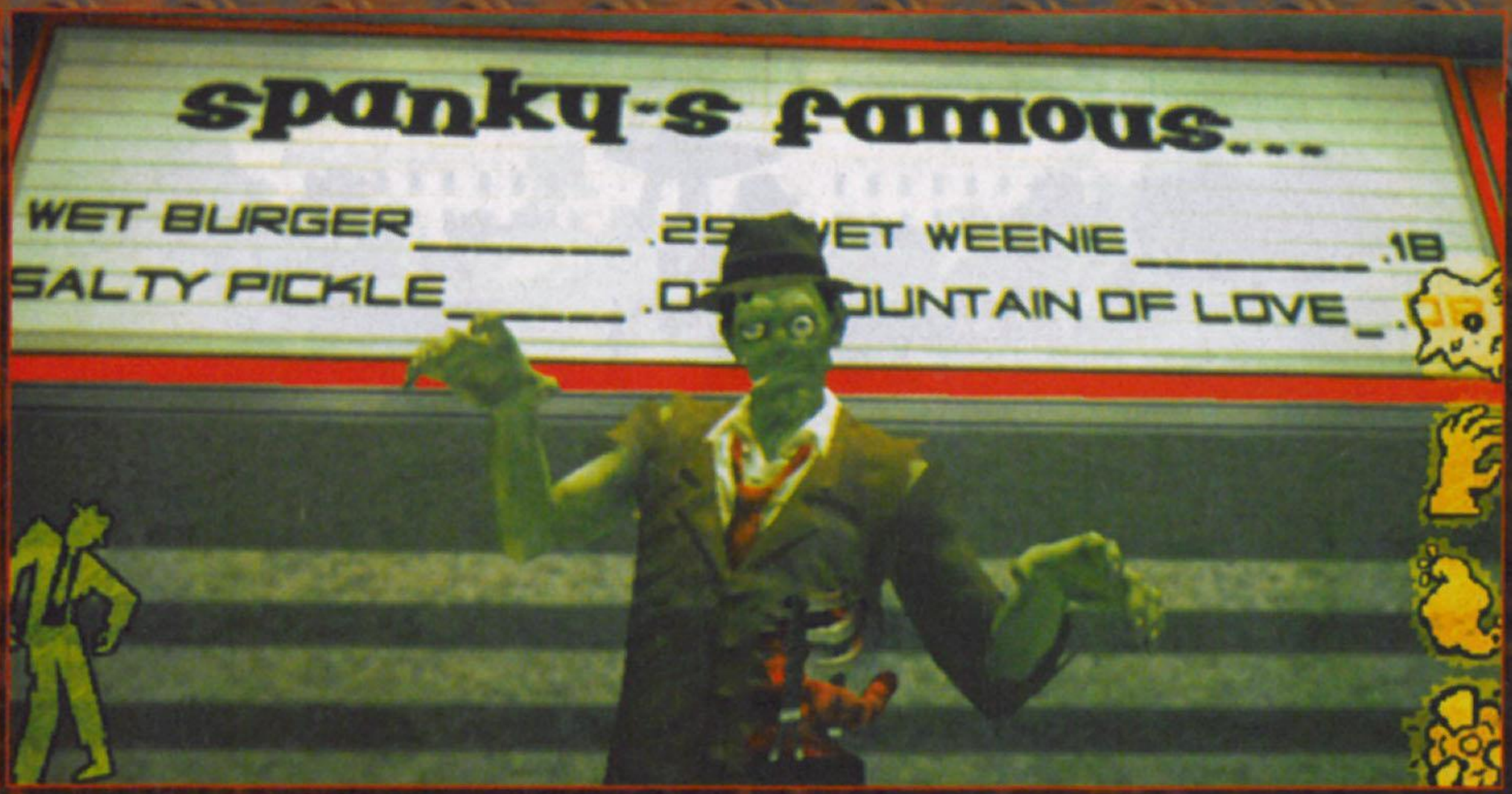
81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,2 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ZOMBII-PAPĂ-CREIERI-TOT-JOCU'



TRUPELE S.W.A.T.! Orice om și-ar pierde capul. Darămite un zombi fragil și putred.



OFERTA ZILEI LA FAST FOOD! Brainsburgere și salată de creier de la vegetariene.

Crime Life: Gang Wars



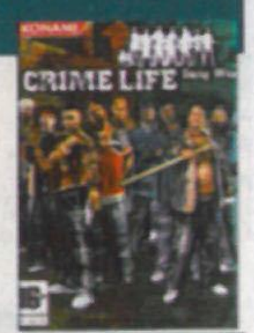


În momentul în care numele tău este Tre, faci parte dintr-o gaşcă de stradă intitulată sugestiv Outlawz şi ai nişte duşmani de moarte foarte supăraţi care se auto-intitulează The Headhunterz. Trebuie să te apuci de tot felul de comisioane dubioase pentru a creşte în ochii şefilor mai ceva ca plăcintele de la bunica, aşa că, te afli în universul lui **Crime Life**, un action de o calitate mai mult decât îndoielnică. Nimic mai mult decât un beat-em-up prost realizat, jocul de faţă se reduce într-un mod macabru la nesfârşite tăbăceli de fundulеţe de cartier, care mai de care mai slinoase şi îndobitocite de un AI jalnic, trei taste, 5 pachete de ţigări, bătaie de cap şi nu mai mult de 15 minute petrecute în faţa monitorului. De aici urmează beat-em-up-ul cu carcasa jocului. Nu îmi stă în fire să fac recomandări de o asemenea natură, însă **Crime Life: Gang Wars** este, cu siguranţă, un titlu care merită... evitat. Bonus +5 la Dodge. Fugiţi, m-am sacrificat eu şi pentru voi jucându-l.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro

Punctaj
CRIME LIFE: GW

PRODUCĂTOR	Konami
PUBLISHER	Konami
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA
- grafica
- AI-ul
- mişcările
- atmosfera

Grafică	51%
Sunet	53%
Gameplay	46%
Atmosferă	45%

48%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GTA: SAN ANDREAS

Geene Troopers

În ziua de azi, genul FPS are nevoie de titluri puternice. De prestigiu. De forţă. În nici un caz nu are nevoie de **Geene Troopers** – şi asta din păcate. Un FPS mediocru care porneşte de la (câteva) idei interesante este dovada clasică de superficialitate din partea producătorilor; fie ea grabă, fie lene, fie deadline-uri stupide impuse de vreun distribuitor care habar nu are cu ce se mănâncă pita cu unsoare a gaming-ului. Scurtuţ, universul din **Geene Troopers** implică una bucată mascul feroce, ale cărui abilităţi includ chestii supranaturale, elemente de stealth şi pregătiri intense pentru cafteală, una bucată organizaţie de elită care s-a pus pe adunat noua şi foarte importanta resursă mondială – resursele genetice, precum şi mai multe bucăţi de NPC-uri care, iniţial, trebuiau să transforme po-vestea jocului într-o experienţă interactivă. Şi cum mai nou e la modă, văd eu, să avem parte (fie că e musai, fie că nu) de bullet time, iată că producătorii nu uită nici de acest aspect. Răsuci-s-ar **Max Payne** în mormânt, că m-am săturat deja de hype-ul acesta provocat de chestiile slow motion. Îl vreau pe iepurele Ricochet înapoi. Versiunea în engleză.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro

Punctaj
GEENE TROOPERS

PRODUCĂTOR	TDK Mediactive
PUBLISHER	Playologic
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



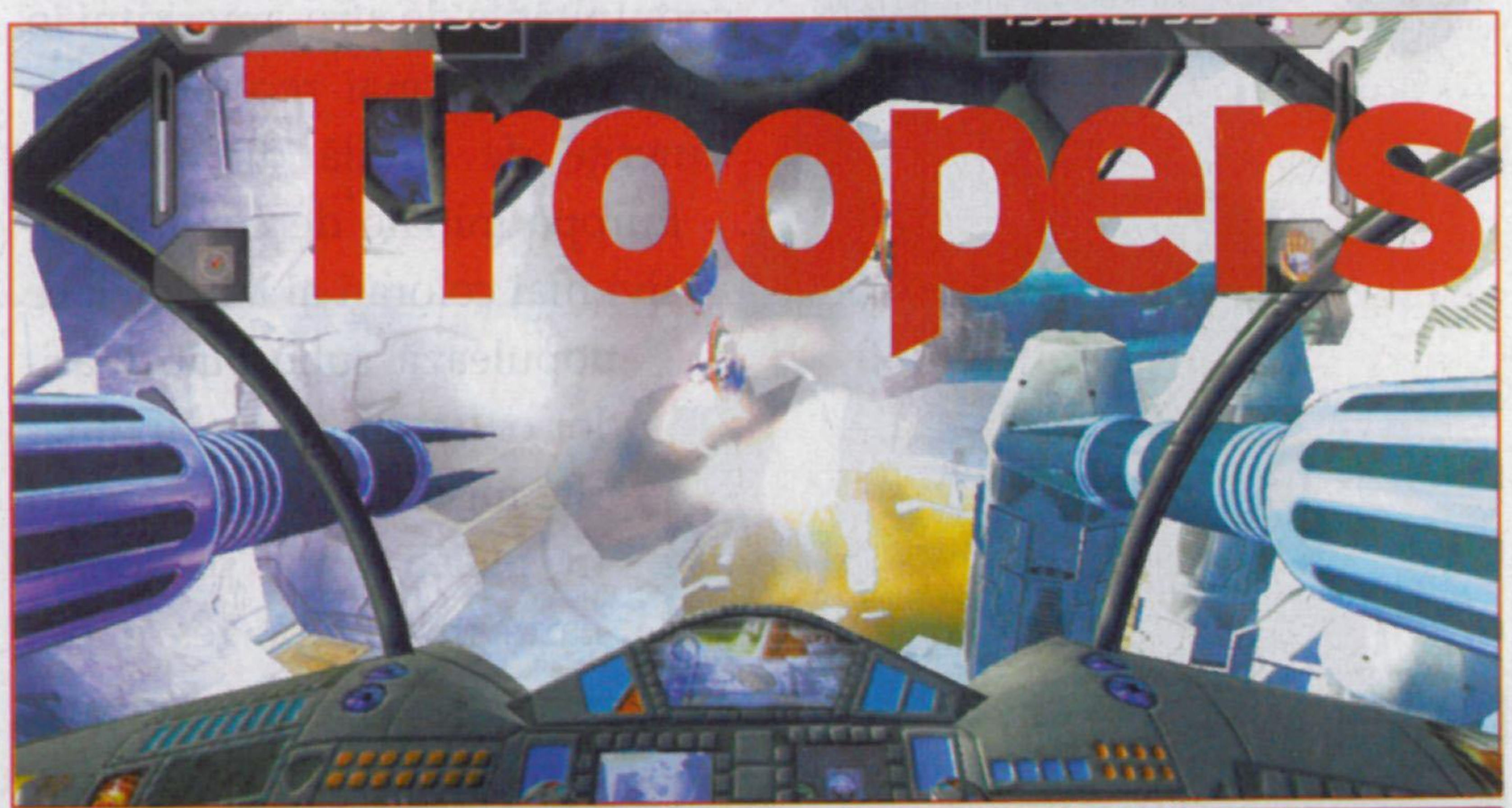
PRO & CONTRA
- + câteva idei bune
- − realizare per ansamblu
- − grafica învechită
- − atmosfera dubioasă

Grafică	75%
Sunet	68%
Gameplay	65%
Atmosferă	71%
Multiplayer	70%

69%

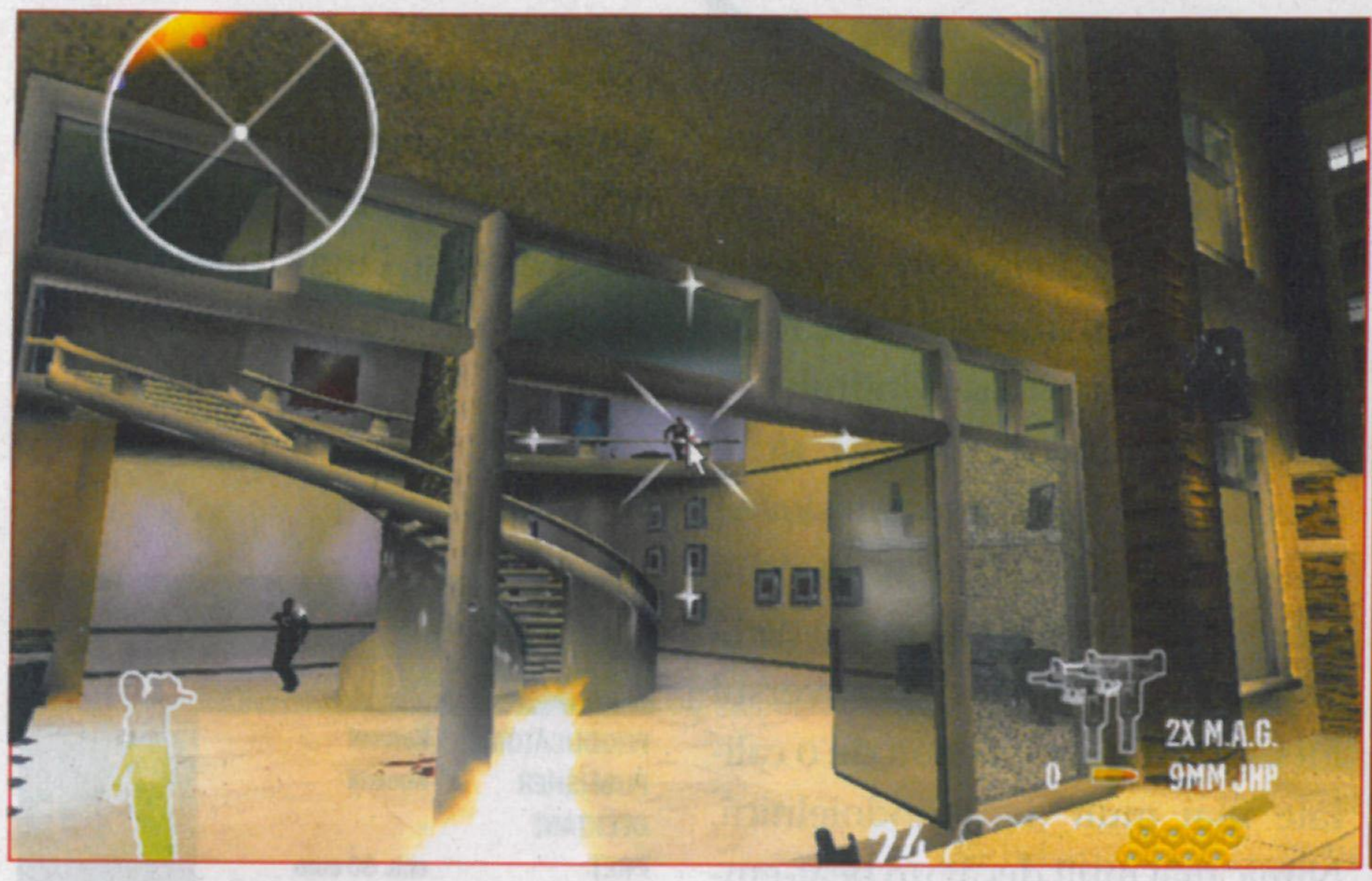
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DEUS EX, SYSTEM SHOCK



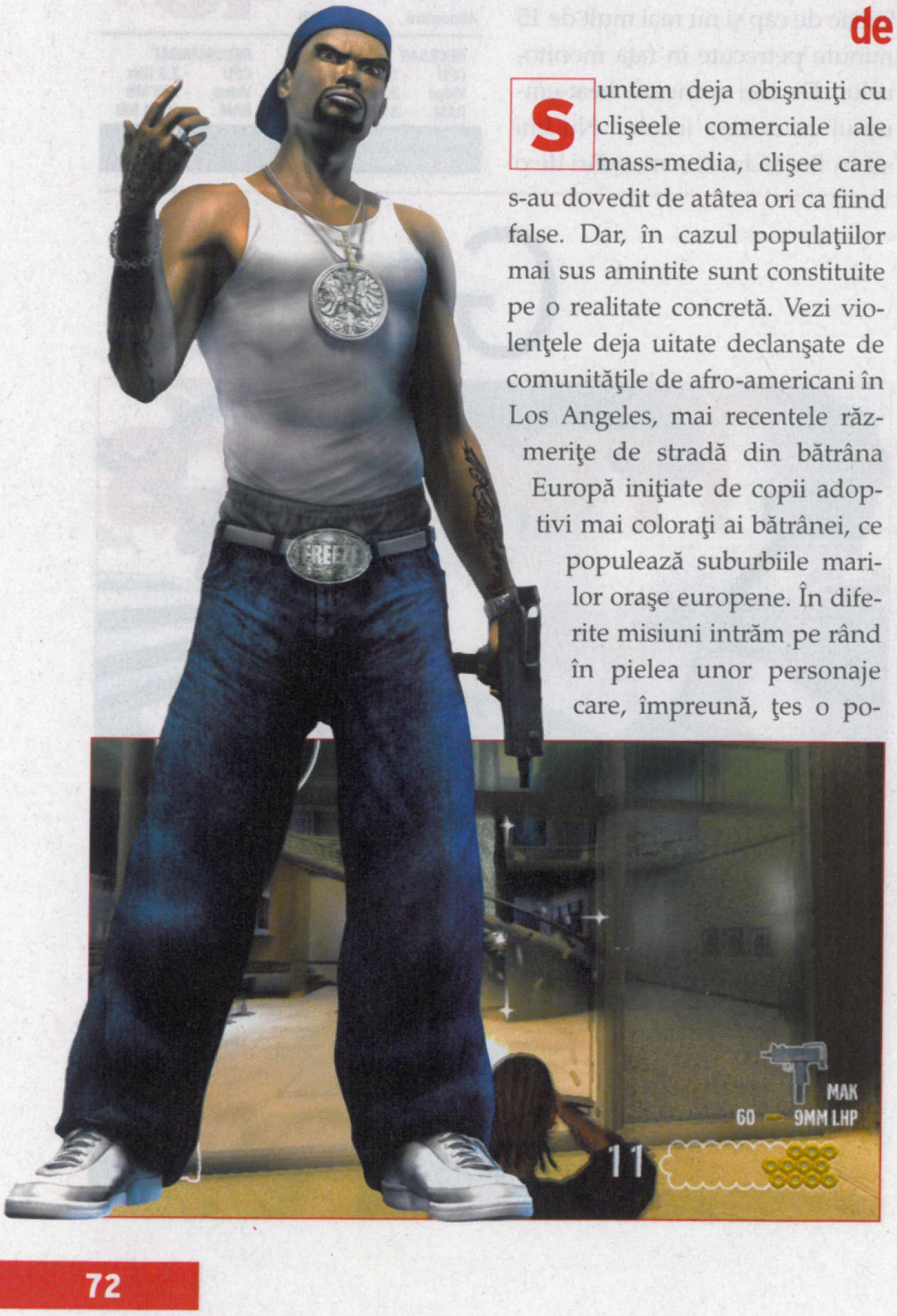


25 to Life





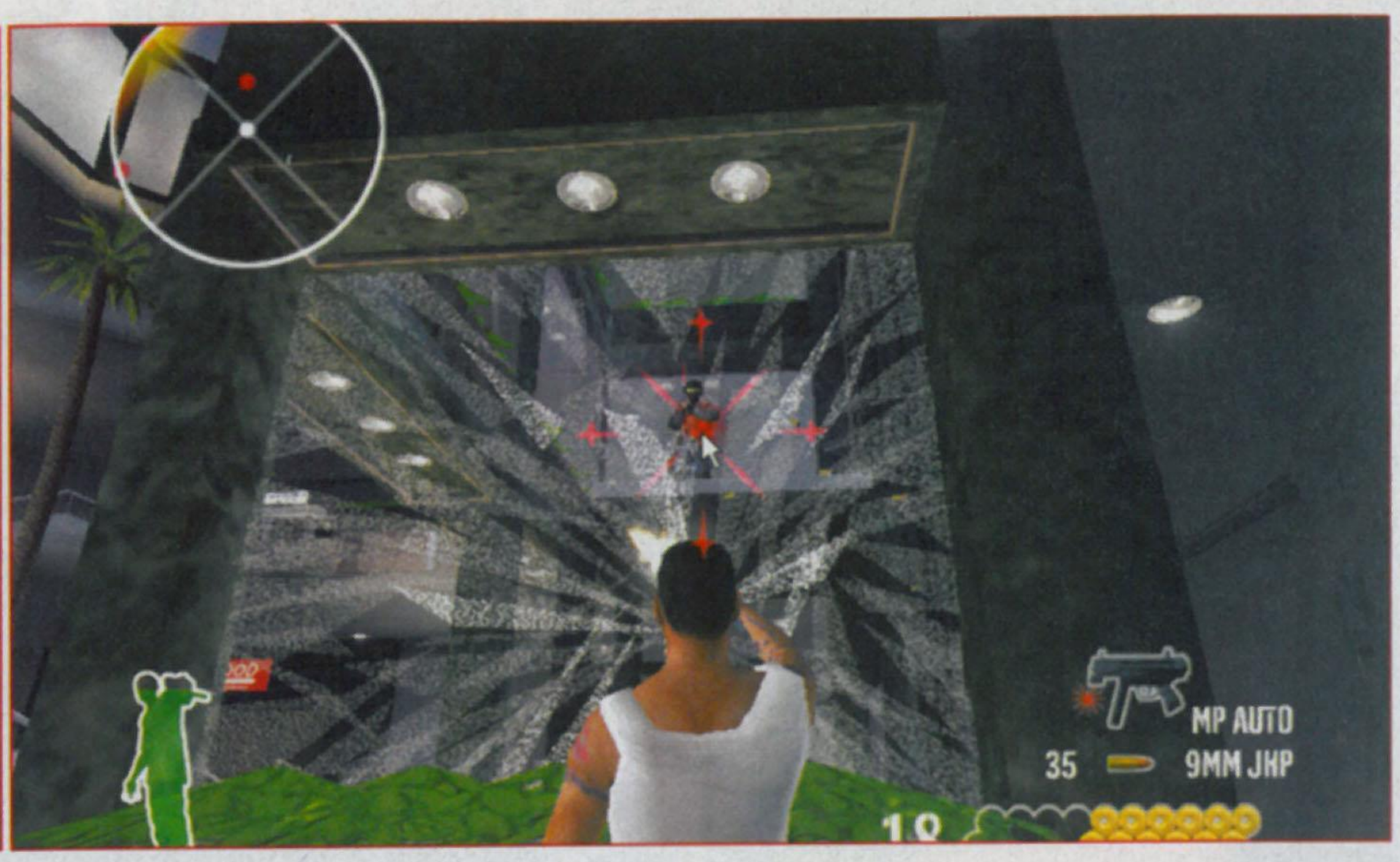
Dacă analizăm problemele cotidiene pe care le prezintă 25 to Life din perspectiva civilizaţiei rasei albe, atunci faptul că acest joc e unul slab pare OK. **Game-ul impune perspectiva altor rase, africană, populaţiile de metişi sud-americani şi problemele lor de integrare în mirajul societăţii nord-americane.**



Suntem deja obişnuiţi cu clişeele comerciale ale mass-media, clişee care s-au dovedit de atâtea ori ca fiind false. Dar, în cazul populaţiilor mai sus amintite sunt constituite pe o realitate concretă. Vezi violenţele deja uitate declanşate de comunităţile de afro-americani în Los Angeles, mai recentele răzmeriţe de stradă din bătrâna Europă iniţiate de copii adoptivi mai coloraţi ai bătrânei, ce populează suburbiile marilor oraşe europene. În diferite misiuni intrăm pe rând în pielea unor personaje care, împreună, ţes o poveste unde fiecare personaj vine cu propria perspectivă în scenariu. Sau, mă rog, asta a fost intenţia manifestată a producătorilor, pentru că felul în care au pus-o în practică, lăsând loc de interpretări din cele mai negative. O primă constatare e că acele perspective diferite, în funcţie de personaj, sunt aproape similare. Cam tot acelaşi lucru îl faci şi dacă eşti poliţist şi dacă eşti borfaş de rând sau borfaş-şef. O notă comună a acestor personaje e culoarea pielii. Suntem fie un soi de columbiano-portoricano-cubanez, fie un negru american trecut bine de prima tinereţe, oprit pe scara carierei în poliţie, probabil din cauza criteriilor de selecţie rasiste. Dar, în cea mai mare parte a timpului, sunt sud-americani, tineri şi nebuni, care sunt foarte implicaţi în afaceri cu droguri, şi vânaţi atât de poliţie, cât, mai ales, de cartelurile deranjate de anumite libertăţi pe care ni le-am luat cu de la sine putere, încălcând astfel flagrant regulamentul interior de funcţionare a cartelului. Acceptând volens nolens aceste perspective şi revenind la primele mele afirmaţii, printr-o simplă comparaţie cu masa producţiilor de filme şi jocuri care au abordat aceste teme, droguri, violenţe de stradă, mentalităţi de ghetou şi marginalizaţi ai societăţii bogate, pot spune cu mâna pe inima însângerată (de macho man) că acest joc nu îşi ridică de loc capul deasupra producţiilor de masă, pentru a se constitui într-o excepţie (ca **San Andreas**, de exemplu) ci, dimpotrivă, şi-l coboară sub producţiile de serie. Dacă eşti mai îngăduitor, ajungi să respiri aerul fetid al zonelor unde locuiesc, de obicei, gângăniile, viermişorii şi şosetele murdare. Precum viaţa reală a acestor anti-eroi traficanţi şi bărbaţi pe două, trei cvartale, adică spaţiul fizic şi spiritual în care îşi trăiesc precara viaţă, aşa este şi jocul.

Algoritmul în care numeroşi adversari dau buzna să te atace, îl înveţi după primele 30 de secunde; hai, la unele faze după vreo două minute (dacă între timp îţi pregăteşti cafeaua) pentru că e repetitiv, sarcinile pe care le ai de executat ca să termini misiunile sunt „foarte solicitante". Un





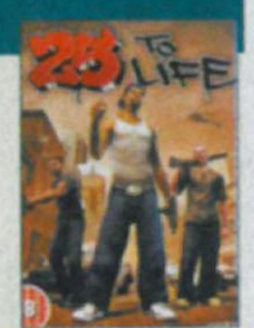
exemplu des de obiectiv secundare „ ucide 25 de adversari", ceea ce denotă o mare imaginaţie şi originalitate, bineînţeles fără nici o referinţă la titlul jocului. Jocul mai are şi ceva bug-uri, pe care un jucător îngăduitor le va îngădui. Uneori umbra ta îşi revedincă o autonomie ciudată, de genul autonomiei culturale (adică voi ne daţi banii, noi facem ce vrem) şi te însoţeşte prin alte locuri decât se întâmplă în realitate, sau intri într-un supermarket îmbrăcat într-un fel, iar după load apari cu o garderobă mai veche. Aceste exemple sunt cele ale unui îngăduitor. Ce e bine, e mulţimea de adversari, înarmaţi cu armele preferate ale gangsterilor secolului XXI: Uzi, arme semiautomate, revolvere, clasicul AK rusesc şi o parte din armamentul trupelor S.W.A.T.. O realizare plăcută e sângele ce se împroaşcă peste tot, fie că evadezi din închisoare sau te rostogoleşti prin praful mexican („te rostogoleşti" e o expresie artistică folosită de mine, pentru că jocul nu îţi oferă această posibilitate). Oricum, prin posibilitatea de a lua ostatici, ai şansa să terorizezi populaţia paşnică a clasei medii, dar această facilitate de portorican fără scrupule nu îţi oferă decât un avantaj temporar şi îndoielnic, pentru că uneori poliţiştii se satură să tot aibă grijă de viaţa ostaticului şi vă ciuruiesc pe amândoi. Acu', oamenii care au făcut jocul au fost plini de intenţii nobile, ca mâţa mea de pureci; locaţiile sunt diverse, de la închisoare la străzile oraşelor americane, mahalale mexicane, vilele megalomane şi luxoase ale şefilor de carteluri, adversari gârlă şi răi (mai mult, figura e rea) şi tot restul chestiilor care fac ca un joc să promită. Dar ceva s-a rupt pe lungul drum de la intenţie la produs final. Totul a ieşit aiurea, grafica e sub ceea ce se poartă acum prin lumea bună a jocurilor, mişcările personajului principal parcă au fost mai întâi desenate pe foaie de bloc de desen, iar apoi, printr-o muncă asiduă au fost combinate, AI-ul adversarilor e... de fapt nu prea e. Există o vagă idee a existenţei unor boşi de nivel sau ceva asemănător, dar diferenţa reală dintre ei şi ceilalţi adversari constă în câteva focuri de armă trase în plus de tine în boss, şi câteva trase în minus de el, în tine, deci o chestie de rezistenţă la gloanţe.

În fine, grafica e mediocră, AI-ul e mediocru, exact ca viaţa bieţilor sud-americani şi negri în SUA. Muzica jocului (că e joc cu melodii) e clasica, deja, muzică de cartier, hip-hop, rap şi alte manele de pe la ei. Doar acest simplu fapt va atrage, probabil, numeroşii fani ai genului. Eu nu înghit nici melodiile neo-populare ale neintegraţilor şi inadaptaţilor de pe la noi, deşi, dacă mă uit mai des pe la televizor, s-ar putea să fiu unul din aceia rămaşi în urmă.

Jocul are 12 misiuni şi un bonus, patru nivele de dificultate. E un TPS la care ultima şansă de a avea puţină adrenalină e anulată de radarul din colţul stânga sus al monitorului, prin care ţi se semnalează corespunzător cu puncte roşii adversarii, iar cu puncte albastre potenţialii ostatici. Mărturisesc că l-am jucat pe normal, dar poate, poate ultimul nivel de dificultate o să vă ofere mai multe satisfacţii. Poate vor fi ceva schimbări pe ici pe colo, dar nu prin părţile esenţiale. Vă urez o petrecere a timpului liber plăcut prin oraş, la un fim, o cină romantică sau chiar la o şedinţă intensă de muncă. Aaa! Da, şi la joc! Cam asta e ordinea opţiunilor recomandată de un simplu jucător îngăduitor.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro

Punctaj
25 TO LIFE



PRODUCĂTOR	Avalanche Software
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- \+ adversari relativ mulţi de împuşcat
- \+ dificultatea medie
- − stereotipuri în abordarea misiunilor
- − mediocritatea evidentă pe ansamblul

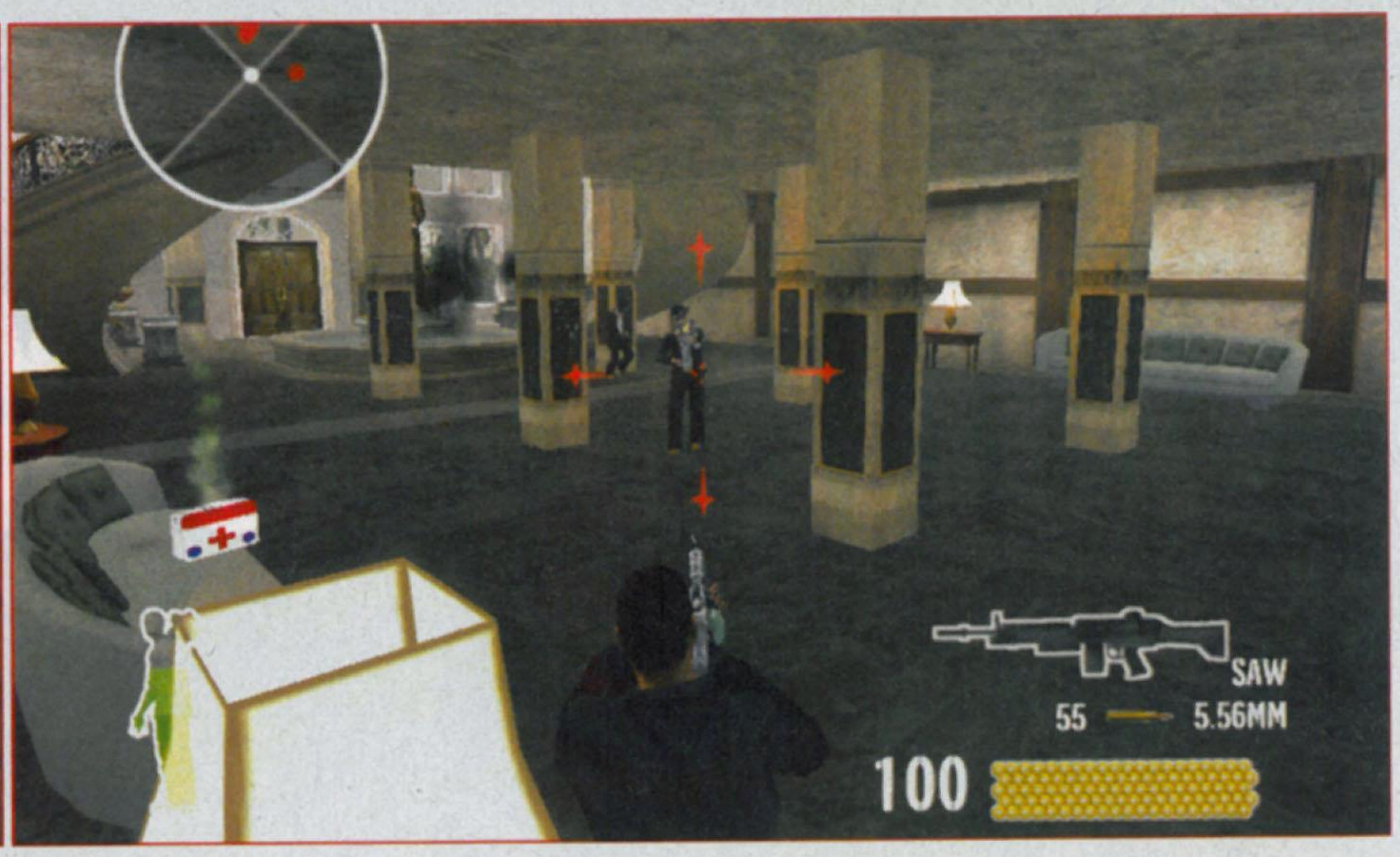
Grafică	63%
Sunet	64%
Gameplay	65%
Atmosferă	60%


64%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DE DEPARTE, GTA: SAN ANDREAS



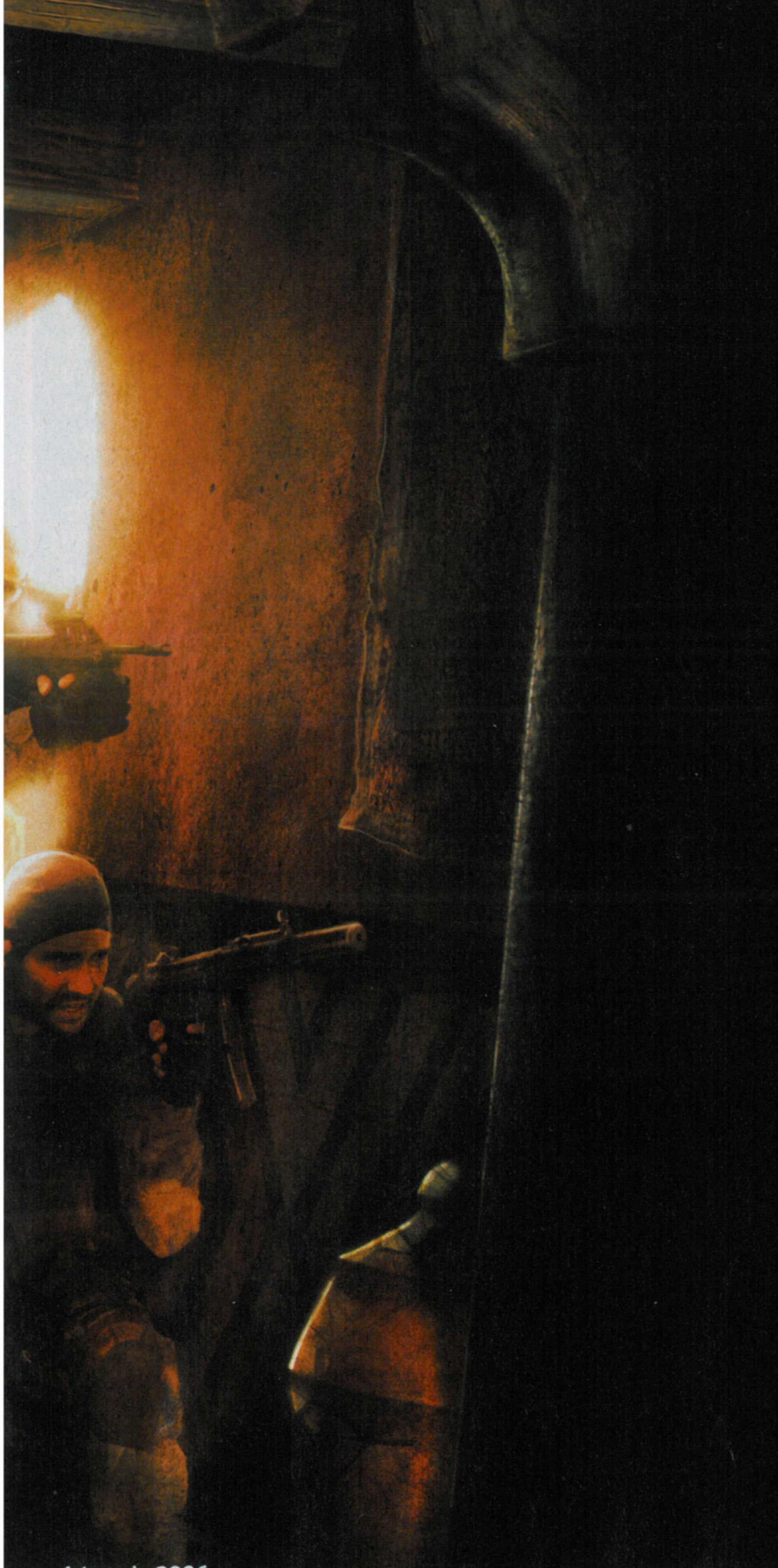




TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Ajunsă la cea de-a patra ediţie, seria **Rainbow Six vrea să-şi distrugă concurenţa cu o ediţie complet înnoită, atât în conţinut cât şi ca grafică,** pentru a ne oferi cel mai bun shooter tactic de pe piaţă.



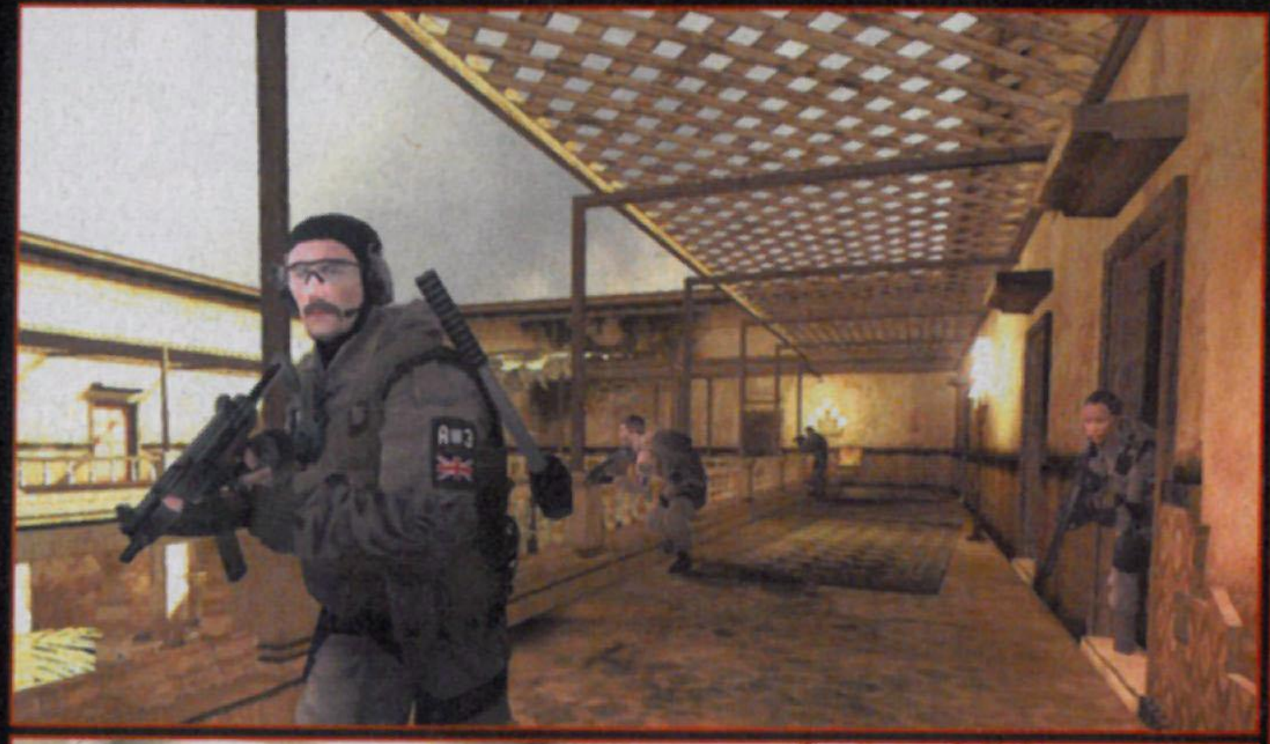
Dotat cu peste o duzină de misiuni, primul impact cu **R6 Lockdown** este ciudat: apar meniul iniţial, destul de clasic (cu mult remix tematic Rogue Spear), precum şi selectarea campaniei şi a altor modalităţi, opţiuni şi moduri de joc. Imediat, îmi dau seama de simplificarea meniului: dau clic pe o misiune şi salt briefing-ul, ca să mă arunc, ca tot omu', direct în acţiune. Buuun. Cum intru în acţiune, mi se pare că lipseşte ceva… ah, da, harta tactică şi selectarea team-ului; nu descopăr decât arsenalul. Ce mă fac, mami? Încep să-mi pun probleme existenţiale. Dubiul mi se agravează în momentul în care descopăr că misiunile sunt împărţite în două hărţi (cu timpi enervanţi de loading între ele) şi că oamenii mei se schimbă în mod cazual pe câmpul de luptă. Asta-i bună! Deci, experienţă, nu, planificare, ba… sprâncenele îmi sunt ca o perdea peste privire şi maxilarul îmi devine frate cu mandibula. Supărător! Încă o serie care pare să o fi luat razna, în direcţia mass-market-ului (ce să mai spun de apariţia multiplatformă!), lăsându-şi perplecşi bătrânii jucători pe PC. Finis coronat opus, numărul adversarilor per nivel e demn de **Serious Sam**: am numărat vreo 80 numai în port! Practic, R6 s-a transformat într-un foc continuu, care-mi aminteşte mai degrabă de **Far Cry**, dacă tot e să rămân în zona Ubisoft...

Intenţia programatorilor a fost să transforme „vânătorul" în „pradă" dar, aşa, tensiunea caracteristică seriei îşi cântă cântecul de lebădă: unde-s criminalii pe care trebuia să-i arestez fără să comit erori, unde-s vremurile când din două gloanţe eram gata ca bateria? S-au dus pe apa sâmbetei toate detaliile care făceau gameplay-ul lui **R6** unic… Acum băieţii răi pot trage în tine de câteva ori până să te omoare, plus că a mai fost introdusă şi funcţia de save fără limită; arsenalul conţine câteva gadget-uri slăbuţe, au mai dispărut câteva arme, iar latura tactică este simplificată ca pentru handicapaţii mintali.

Deschiderea uşilor se poate face în diferite feluri, începând de la cel mai clasic (pui mâna energic pe clanţă şi intri), până la cel mai violent (foc de shotgun) sau chiar cu ajutorul ciocanului, în cazul în care coechipierul este echipat cu aşa ceva. O altă noutate a seriei, trecerea la sniper, care îţi cere să-ţi protejezi echipa pe o durată determinată sau în timpul unei mişcări de la un punct al hărţii la altul. Aceste etape marchează, practic, o rupere a acţiunii tradiţionale, permiţându-ţi să mai respiri puţin.

Eşti R6? Pune-ţi masca Next-Gen, atunci!

Pentru cei care au petrecut ultimii ani într-o altă galaxie, amintesc că next generation a început de ceva vreme, ultimele titluri apărute fiind un exemplu foarte bun (este suficient să amintesc **Call of Duty 2**), iar Lockdown face parte din aceeaşi categorie. Chiar dacă impactul iniţial este „aşa-şi-aşa", cu scene foto-realiste şi găselniţe noi în domeniul graficii, după câteva minute de joc îmi este tot mai evident că **R6** are câteva păcate capitale. Unul dintre acestea este aspectul răilor jocului, care este acelaşi în majoritatea nivelurilor, cu skin-uri limitate şi un detaliu poligonal sărăcăcios pe toată suprafaţa corpului. Unica parte a corpului mai de Doamne-ajută este capul, care apare mai rotunjit în comparaţie cu capetele oamenilor mei (or fi ei poliţişti, capete pătrate, din ăia pe care dacă-i mângâi trebuie să descrii un pătrat cu mâinile, dar nici chiar aşa!), semănând mai degrabă cu nişte păpuşele din porţelan (până şi privirile par îngheţate, ca la obsedaţii şi traumatizaţii din copilărie). Plimbându-mă prin locaţii, am descoperit texturi bine realizate, îndeosebi în zonele citadine, elemente de decor frumos modelate (maşinile) şi efecte de deformare provocate de căldură. Apoi, efectele de lumină sunt foarte realiste, însă cele lăsate de grenade mai au nevoie de multă muncă. Cadrul general este cel al unui joc







care implementează efectele de next generation pe un engine poligonal care nu este în pas cu anul 2006.

Fizic vorbind...

Ce mi-a sărit imediat în ochi este fizica obiectelor (ce nu pare să derive din faimosul Havok), care pot fi mişcate sau lovite în unele cazuri. Problema e că lucrul este pe jumătate făcut, din moment ce este vorba doar despre obiecte foarte mici, pe când 70-80% din ce-ţi apare pe ecran nu poate fi mişcat, ceea ce este total neplăcut. Păcat! Numai gândul la câte aplicaţii tactice se puteau executa îmi face puţinul păr pe care-l mai am măciucă. Din fericire, lucrurile stau mai bine la capitolul ragdoll: adversarii loviţi în diferite zone sunt, practic, proiectaţi sau se pliază de durere, dar nu există un sistem de localizare a damage-urilor (dacă atingi un adversar într-un picior, el va părea lovit, dar nu se va pune pe săltat în celălalt picior). Am rămas, aşadar, numai cu satisfacţia tragerii de la apropiere cu arme grele: efectul este asigurat.

A.I.? Heh...

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown dovedeşte lacune serioase la acest capitol. Adversarii care se expun trag la mult timp după ce m-au văzut şi am reuşit să-i lichidez aproape întotdeauna fără probleme, a se citi load-uri. Fie că i-am luat frontal, fie că le-am apărut în spate, am putut trage tot timpul liniştit, mai ales că parcă mă invitau să-i termin, nu alta! Oamenii mei, însă, pe lângă că parcă s-au molipsit de orbu' găinii, sunt şi nişte putori fenomenale: le dau comanda să mă urmeze şi ei aşteaptă să le desenez, probabil, cu să execute această comandă simplă! Nu o dată mi s-a întâmplat să rămân fără acoperire din cauza imbecililor de colegi sau subordonaţi, ce-or fi. Mi s-a mai întâmplat şi să-i văd înaintând în stil kamikaze, interpunându-se chiar între mine şi adversari! În fine, uneori, în zonele întunecoase, băieţii fac ture la greu, după care sar în faţa armei mele, numai bine ca să încaseze un „foc prieten".

După **Prince of Persia: Warrior Within**, cei de la Ubisoft par să fie tentaţi de muzicile mai grele, aşa că, latura sonoră este asigurată de grupuri metalice ca Fear Factory. Mai multe, nu am de spus... de gustibus.

În modul multiplayer, **Rainbow Six Patru: Lockdown** ne propune clasicele *Capture the Flag* şi *Deathmatch*, la care se mai adaugă alte moduri ca *Attack* sau *Base Protection*.

Asta este. Cu părere de rău, ca fan mai vechi al seriei, **Rainbow Six: Lockdown** mi-a lăsat un gust foarte amar, devenind dintr-un un joc de o rară complexitate, unul reinventat, Arcade, ca să se descurce pe diferite platforme şi pe piaţa destinată casual gamerilor. Fără să vrea să-şi părăsească stilul care a consacrat-o, dar dorind să capteze atenţia publicului larg, seria Rainbow Six îţi lasă impresia că se redefineşte prin Lockdown. Unele aspecte ale gameplay-ului sunt interesante, realizarea este destul de reuşită per ansamblu şi jocul se vrea mai „hollywoodian". Din păcate, însă, Rainbow Six începe să sufere de lipsă de personalitate, A.I.-ul este mult perfectibil iar provocarea pe care ne-o lansă altădată a dispărut aproape complet acum... Orientarea „jocuri pentru toţi" să fie de vină?

PC LAMER
cipri@pcgames.ro

Punctaj
TC'RS: LOCKDOWN

PRODUCĂTOR	Red Storm Ent.
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft SRL
PREŢ	33,32 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ ragdoll

− A.I. cu năbădăi
− dificultate de doi lei
− nu mai e Rainbow Six!

Grafică	*78%*
Sunet	*75%*
Gameplay	*80%*
Atmosferă	*79%*
Multiplayer	*82%*

78%

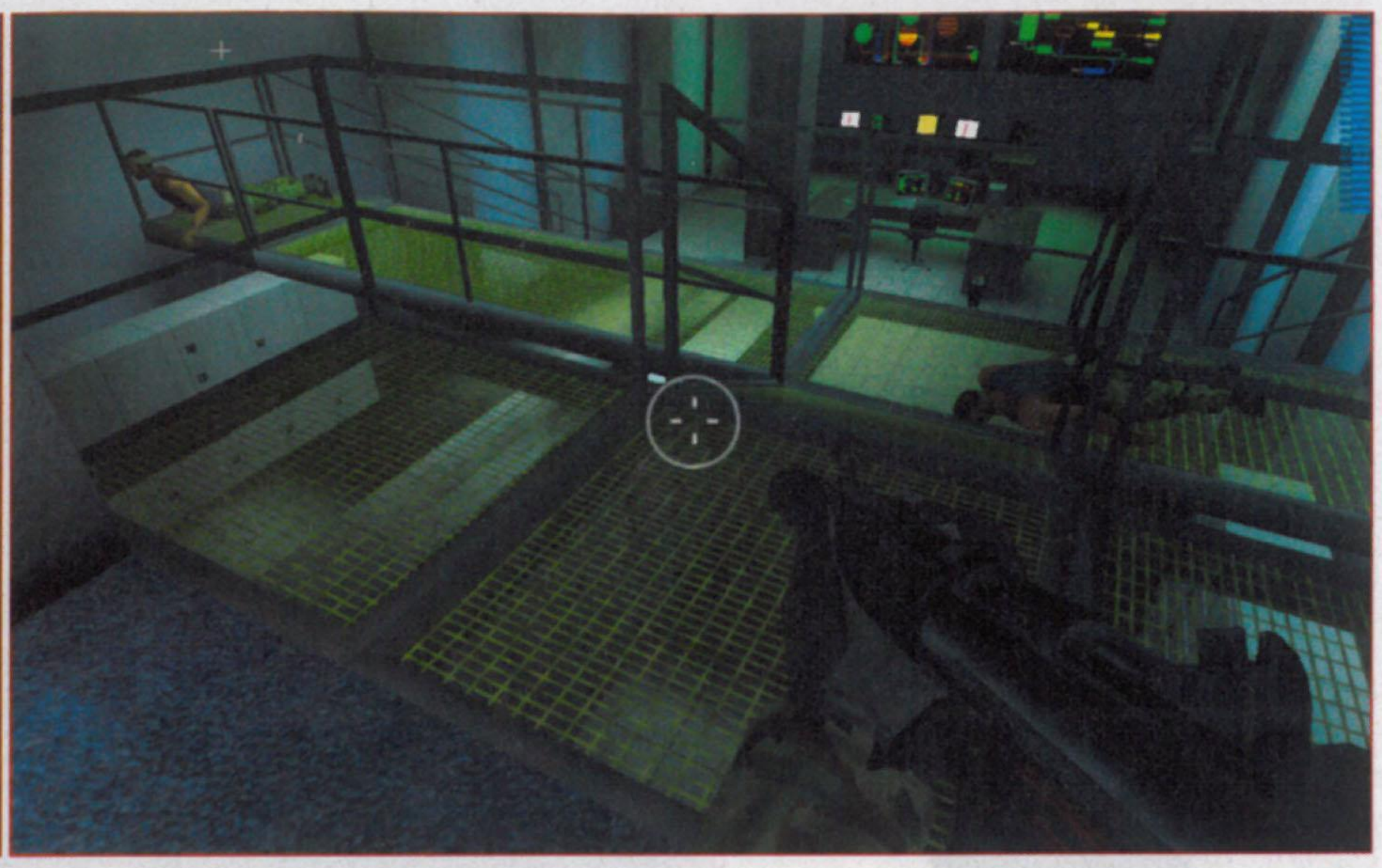
NECESAR		***RECOMANDAT***	
CPU	- 1,7 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA RAINBOX SIX, SERIA S.W.A.T.









Combat: Task Force 121

Combate combatanţii care-i combat pe cei ce ne-au combătut. De la joc mi se trage propoziţia anterioară. Personajul principal şi combatant al jocului e super soldatul american (de origine poloneză aş adăuga eu) îndoctrinat şi profesionist până în măduva oaselor, care aplică corectitudinea politică prin America de Sud împotriva rebelilor marxişti. Toate misiunile sunt pe faţă, personajul nostru combatant din forţele speciale şi combatante americane întreprinde acte de „terorism" pentru a apăra interesele Statelor Unite în zonă. În zece misiuni, câte are jocul, nu facem altceva decât să eliminăm sistematic macho rebelii metişi, marxişti, terorişti începând de la primul obiectiv, o platformă petrolieră marină, în operaţiunea Iron Harpoon şi până la ultima misiune, Flaming Hammer. Dar misiunile nu ţi se oferă toate dintr-o dată, în aşa fel încât tu să alegi ordinea în care vrei să joci. Dacă eşti soldat american special şi combatant, misiunile trebuie să ţi se dezvăluie pe cale ierarhică, de la centru. Acestea decurg logic, una din alta, ai terminat prima misiune, pac! superiorul tău direct te însărcinează cu următoarea. Bineînţeles că ţi se dau detalii propagandistice şi motivatoare de genul: „stabilizarea situaţiei în zonă prin eliberarea platformei petroliere de sub ocupaţia rebelilor serveşte intereselor internaţionale, deoarece „n" % din producţia de petrol a platformei (un „n" însemnat ca procente) este destinat exportului". În continuare omori rebeli pentru a asigura infrastructura de transport, eliberezi rafinării, în fine treci prin tot ciclul de producţie petrolieră, începând la extracţie şi până aproape de gura pompei de benzină. Între timp mai asiguri şi traseul convoaielor umanitare şi recuperezi nişte documente pierdute de un ambasador inconştient ce s-a aventurat prin astfel de zone fierbinţi ale planetei. La final, în misiunea a zecea, după ce distrugi antena de emisie a postului de televiziune al rebelilor, primeşti ca bonus elicopterul care te duce spre casă. Toate aceste lupte de pedeapsă şi corecţie a celor ce au uitat calea corectă în societate se desfăşoară pe diverse „hărţi" şi peisaje specifice geografiei şi civilizaţiei continentului sud-american, astfel că vom cunoaşte pădurea tropicală, şi nopţile înstelate, amurguri frumoase şi zile toride, sate înjghebate ad-hoc pierdute prin hăţişurile pădurii şi laboratoare de fabricare a drogurilor protejate cu sisteme de securitate moderne care necesită carduri de acces, iar în ultima misiune vom lupta pe înserate într-o metropolă sud americană. Păcat că, deşi l-am jucat la full details, nu m-am prea bucurat din cauza graficii mediocre de diversitatea peisajelor. Ceea ce poate recomanda acest joc la birou, în timpul serviciului e simplitatea lui, controlul şi AI-ul adversarilor. Nimic nu îţi pune mari probleme de concentrare şi atenţie, jocul fiind foarte uşurel.

Lăudabil e că cei de la Direct Action Games au scos două patch-uri: de 2,6 MB şi de 2, 9 MB, iar preţul la care se găseşte jocul pe unele rafturi, e atât de mic, încât, dacă mă uit cu atenţie la portofel, jocul e chiar foarte bun.

ZZ TOPLESS
marius@pcgames.ro

Punctaj
COMBAT: TF 121



PRODUCĂTOR	Direct Action Games
PUBLISHER	Groove Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 8 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) e simplu de jucat
- (+) nu îţi freacă neuronii
- (+) are un preţ mic de vânzare
- (−) e făcut rudimentar sub aproape toate aspectele

Grafică	63%
Sunet	73%
Gameplay	67%
Atmosferă	62%
Multiplayer	65%

65%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA DELTA FORCE

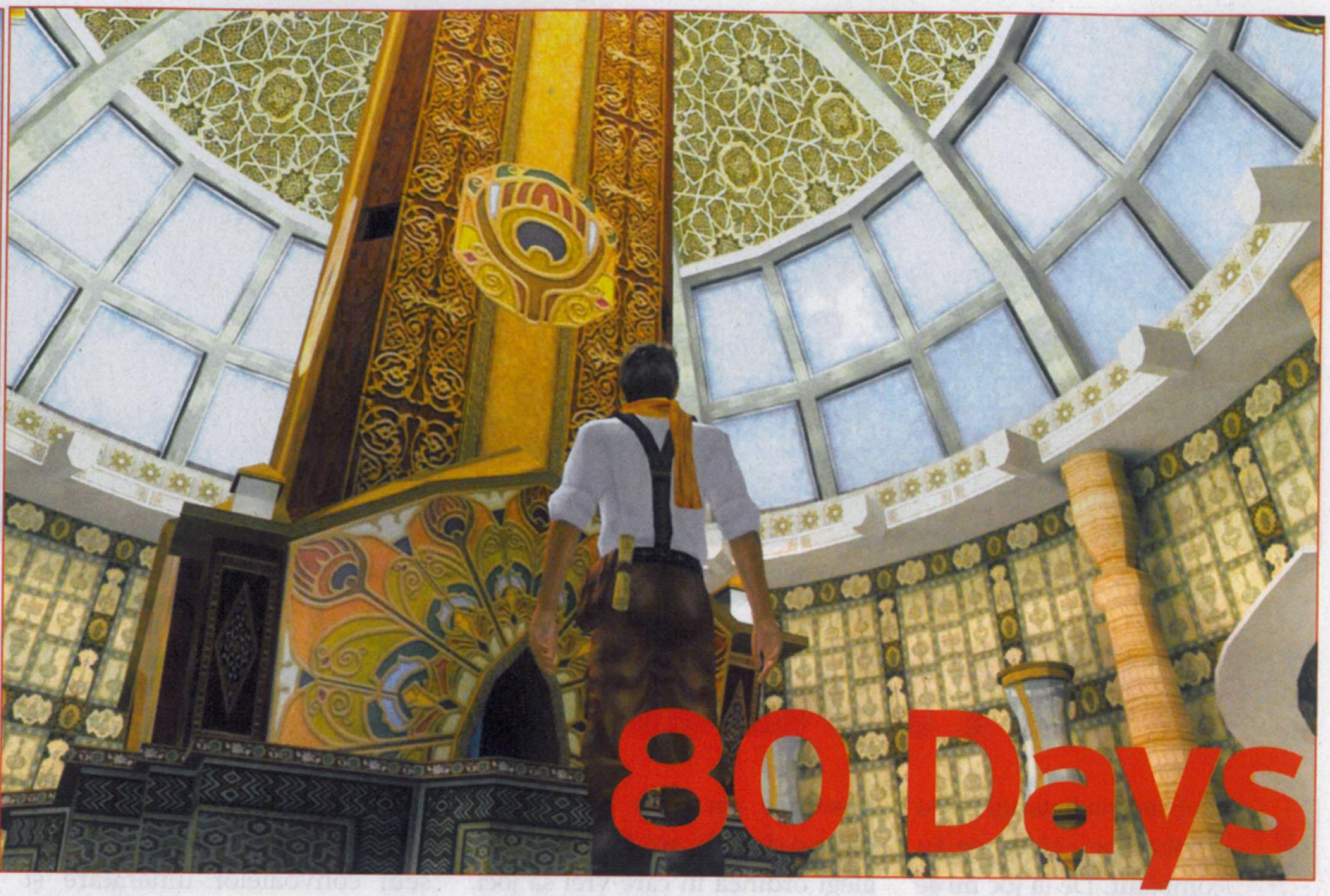


TOUCH YOUR LIFE, sau cotrobăiala necrofilă după portofele.



KAMA -SUTRA, atitudine sudamericană în faţa morţii violente





80 Days around the World

Jules Verne a fost un vizionar şi o sursă de inspiraţie pentru SF de mai bine de un secol. Nu e de mirare că romanele sale încetul cu încetul cuceresc şi lumea jocurilor video. După câteva jocuri de aventură subţiri ca roua, a venit şi timpul unui action-adventure.

Pentru jocul lor, cei de la Frogware s-au folosit de povestea originală a romanului "Ocolul lumii în 80 de zile", dar la un moment dat au făcut un salt şi s-au cam pierdut în spaţiu. Jocul te pune în rolul unui tânăr ambiţios care se decide să ofere o mână de ajutor unchiului său inginer pentru a recupera patru din invenţiile sale împrăştiate pe întreg mapamondul. Unchiul are ne-voie de dovezi despre existenţa acestor maşinării ca să poată câştiga un pariu, iar tânărul nostru erou vrea să scape de o căsătorie nedorită.

Fanii cărţii vor aprecia că producătorii s-au folosit adesea de referiri care duc la jurnalul original al ilustrului domn Fog. Ba mai mult, chiar au preluat şi nişte personaje şi locaţii din opera originală – probabil pentru a face mai credibilă povestirea lor. Oraşele pe care le vei vizita au o personalitate proprie şi sunt pline de viaţă. Fie că e vorba de Yokohama sau de San Francisco, peste tot vezi viaţă pe străzi: oameni care umblă de colo-colo, căruţe trase de cai, animale şi multe alte detalii care fac totul să miroase a viaţă care curge în făgaşul ei indiferent de prezenţa ta. Aceste detalii sunt însă diferite de la oraş la oraş, la fel cum şi stilul arhitectural diferă foarte mult. Atmosfera pe care au reuşit să o redea producătorii este cât se poate de reuşită.

Mărimea oraşelor te va obliga să te foloseşti de diferitele metode de transport implementate. Cel mai recomandat e să închiriezi o trăsură, un covor zburător, un elefant sau un monociclu pentru a străbate rapid drumul dintre puz-









zle-uri. Din păcate controlul acestora nu este tocmai reuşit, fiind nevoit să manevrezi destul de mult pentru a evita coliziunile. Pentru a călători între oraşe vei putea alege între trei metode de transport, fiecare fiind o mică aventură în parte. Astfel va trebui să rezolvi misterul unor atacuri pe un tren aflat în mişcare, să pilotezi un zeppelin imens între stoluri de păsări periculoase şi va trebui să salvezi de la scufundare o navă luxurioasă. Există aproape la fel de multă acţiune aici ca şi în oraşe, doar că totul este mai concentrat şi mai adunat.

Puzzle-urile reprezintă una dintre părţile slabe ale jocului. Majoritatea necesită doar găsirea unor clădiri sau oameni răspândiţi prin oraş. Dar cum obiectivele tale sunt marcate clar pe minimap nu există nici o problemă în găsirea lor. Astfel dispare orice fel de provocare, fiind necesar doar niscaiva timp şi răbdare. Puzzle-urile logice sunt cam puţine, dar măcar mai acceptabil făcute. Nici astea nu-ţi vor pune însă la încercare neuronii, dar măcar vei simţi că nu trebuie doar să te plimbi.

În afară de explorare şi de rezolvarea de puzzle-uri te aşteaptă şi nişte minigame-uri, care din păcate sunt atât de uşoare încât rezolvarea lor nu prea oferă nici un fel de satisfacţie. Cele mai solicitante secţiuni ale jocului rămân cele două ocazii când trebuie să te furişezi. Dar şi acestea pot fi ocolite. Lucrurile care ţi-ar mai îngreuna puţin viaţa sunt limita de timp şi de bani pe care-i poţi cheltui, respectiv gradul de oboseală al personajului. Acestea devin însă simţite abia pe nivelurile mai ridicate de dificultate.

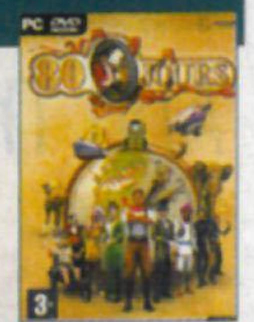
Jocul dispune de un engine grafic temperamental. Acesta reuşeşte să randeze minunat o sumedenie de locaţii variate şi magice, dar consumă resursele PC-ului. Chiar şi pe cele mai noi sisteme high-end există şanse ca jocul să sacadeze pe ici colo. Efectele vizuale şi grafica te răsplătesc din plin, dar mai bine nu te aventura dacă ai doar minimul de configuraţie. Îţi vei face nervi... mulţi nervi! Partea audio e aproape catastrofală; actorii care şi-au conferit vocea nefiind parcă motivaţi, iar coloana sonoră pare aruncată la întâmplare lângă joc.

80 Days around the World este o plimbare relaxantă pe faleză, fără provocări şi bătăi de cap, bun de pierdut timpul când n-ai chef să faci nimic. Personajele sunt pline de personalitate şi aventurile nu duc lipsă de umor, dar toate trăsăturile pozitive sunt umbrite de celelalte probleme.

DON CORNLAPTONE
jacint@pcgames.ro

Punctaj
80 DAYS...

PRODUCĂTOR	Frogwares
PUBLISHER	Matrix Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + peisaje minunate
- + oraşe pline de viaţă
- − lipsa oricărei provocări
- − lipsa oricărei optimizări

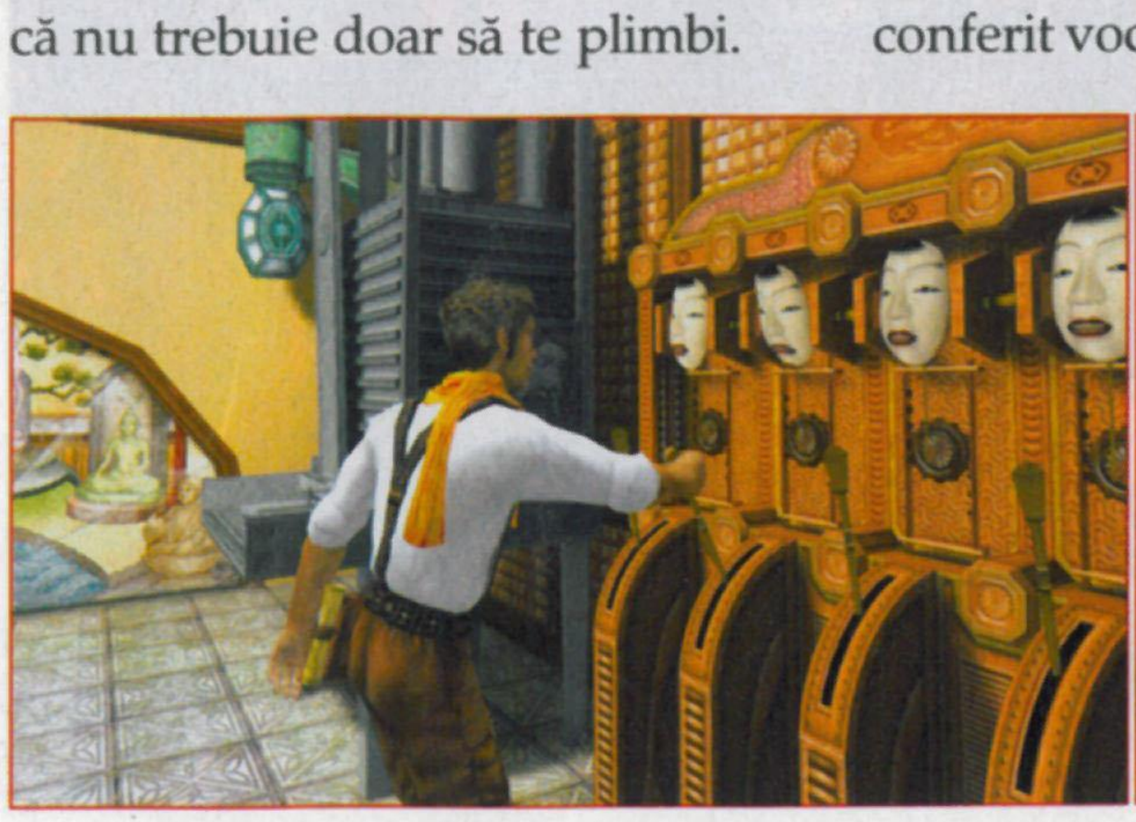
Grafică	*79%*
Sunet	*62%*
Gameplay	*64%*
Atmosferă	*70%*

69%

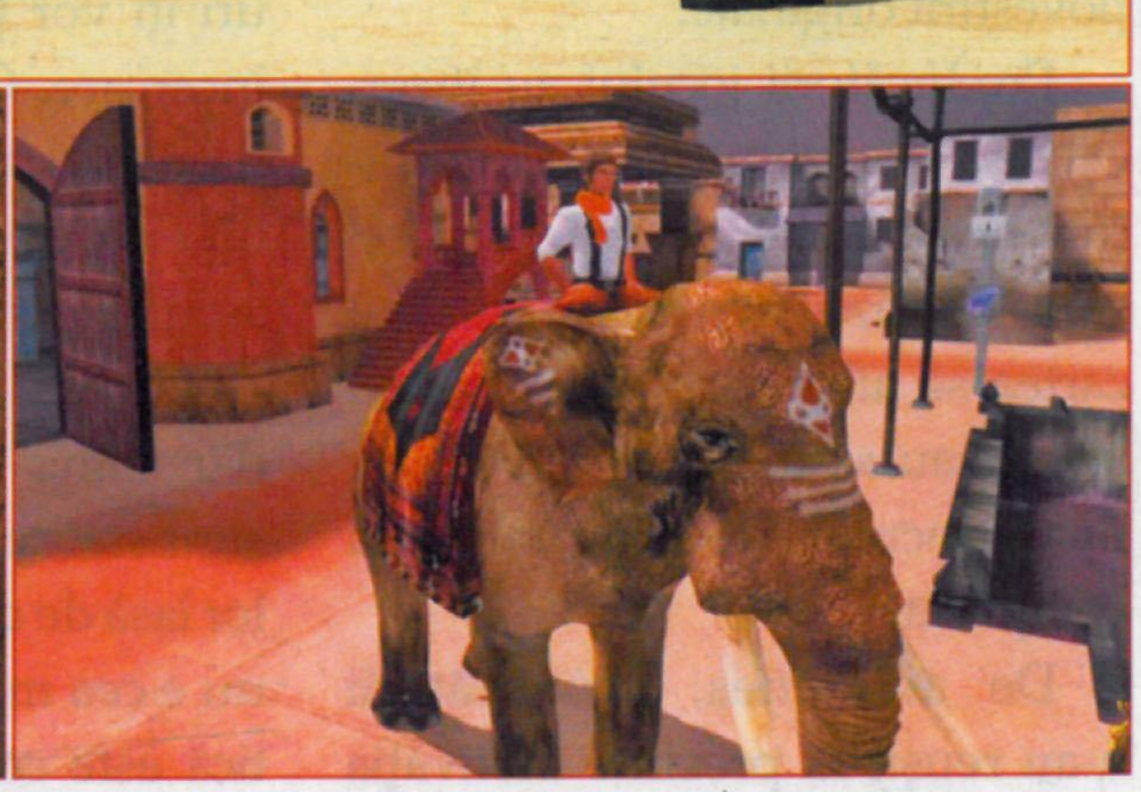
NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

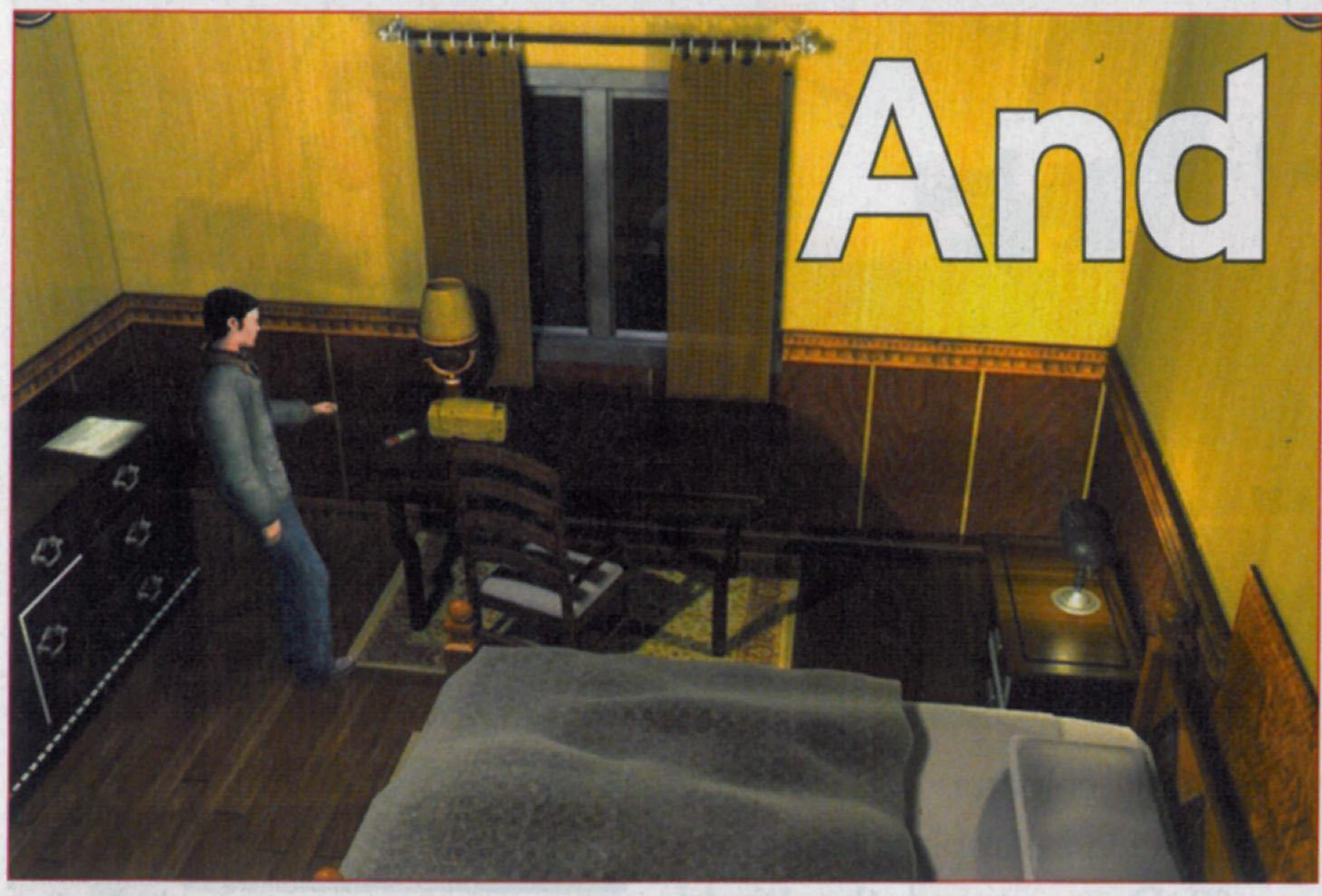


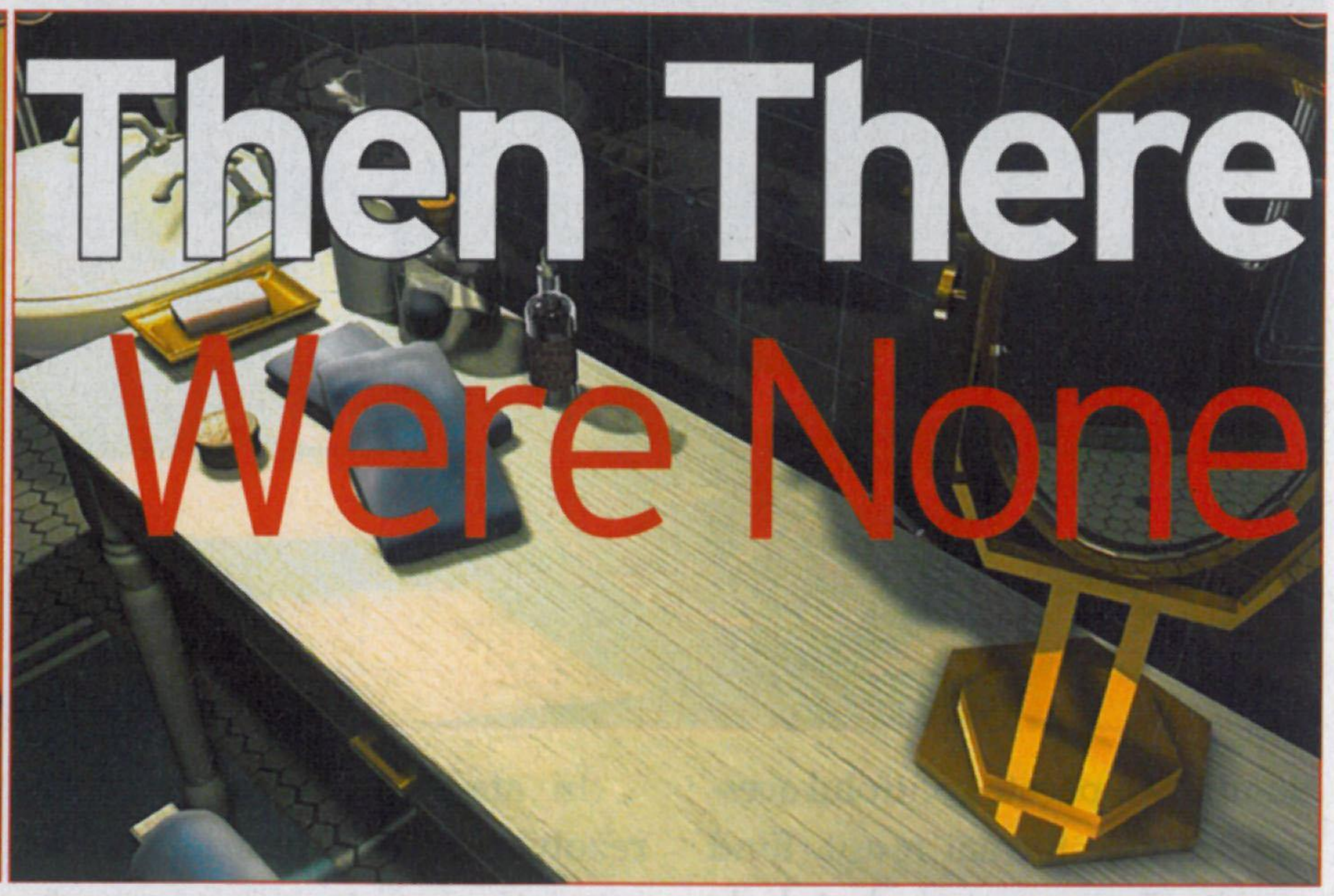






Agatha Christie: And Then There Were None





And Then There Were None se numără printre cele mai reuşite romane ale Agathei Christie.

Ne spune povestea a 10 necunoscuţi invitaţi pe o insulă cu motivul unei cine elegante. Ajunşi acolo ei descoperă că personajul cunoscut sub numele de U. N. Owen a avut motive mult mai misterioase.

Fiecare dintre personaje este acuzat în mod direct sau indirect de crimă, de către gazda lor. Când oamenii chiar încep să moară abia atunci începe adevărata distracţie. Goana nebună după răspunsuri ia startul... le fel şi jocul. Rezolvând puzzle-urile propuse de producători, trebuie să ajungi la deznodământ. Producătorul AWE Games a încercat să făurească un joc de aventură decent dintr-o materie primă extraordinară, şi într-o anumită măsură a şi reuşit.

Problema cea mai mare de care suferă jocul este cea de care şchiopăta şi ecranizarea cinematografică: producătorii nu reuşesc să redea atmosfera fantastică a povestirii originale.

Producătorii jocului au încercat însă să introducă nişte întorsături neaşteptate pentru ca şi cei care au văzut filmul ori au citit cartea să aibă parte de surprize. Nu vreau să intru în detalii, dar finalul jocului este stângaci şi prea complicat.

De asemenea, producătorii n-au reuşit să prezinte motivaţia personajelor... întregii adaptări îi lipseşte credibilitatea. Nici faptul că există patru finaluri posibile nu ajută prea mult, acestea diferind foarte puţin. Din fericire, după terminarea jocului ţi se oferă posibilitatea de a mai rezolva un ultim puzzle pentru a vedea şi finalul făurit de autor.

Ca jucător va trebui să intri în pielea unui al unsprezecelea personaj care poate privi lucrurile din exterior, nefiind implicat direct. Astfel ca Patrick Narracott îţi revine ţie responsabilitatea de a elucida misterul crimelor. Nu trebuie să te aştepţi însă la muncă de detectiv, majoritatea puzzle-urilor servind mai mult distracţie jucătorului. Unele dintre puzzle-uri îţi vor pune însă neuronii la încercare. Cele mai mari probleme le vei avea când va trebui să observi obiecte mai mici care se ascund în texturile fundalului.

Grafic, jocul este acceptabil, dar nimic spectaculos. Peisajele sunt statice, modelarea caracterelor lasă de dorit şi nici animaţia lor nu e cea mai reuşită. Partea acustică este ceva mai reuşită. Chiar dacă sunetele şi zgomotele sunt fade, muzica ce alcătuieşte coloana sonoră este chiar plăcută.

Agatha Christie: And Then There Were None este o adaptare acceptabilă a unei cărţi extraordinare, valoarea ei fiind scăzută de unele alegeri neinspirate ale producătorilor. Jocul poate fi totuşi savurat de cei înfometaţi de aventură.

DON CORNLAPTONE
jacint@pcgames.ro

Punctaj
AGATHA CHRISTIE:...



PRODUCĂTOR	AWE Games
PUBLISHER	The Adventure Co.
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită

PRO & CONTRA

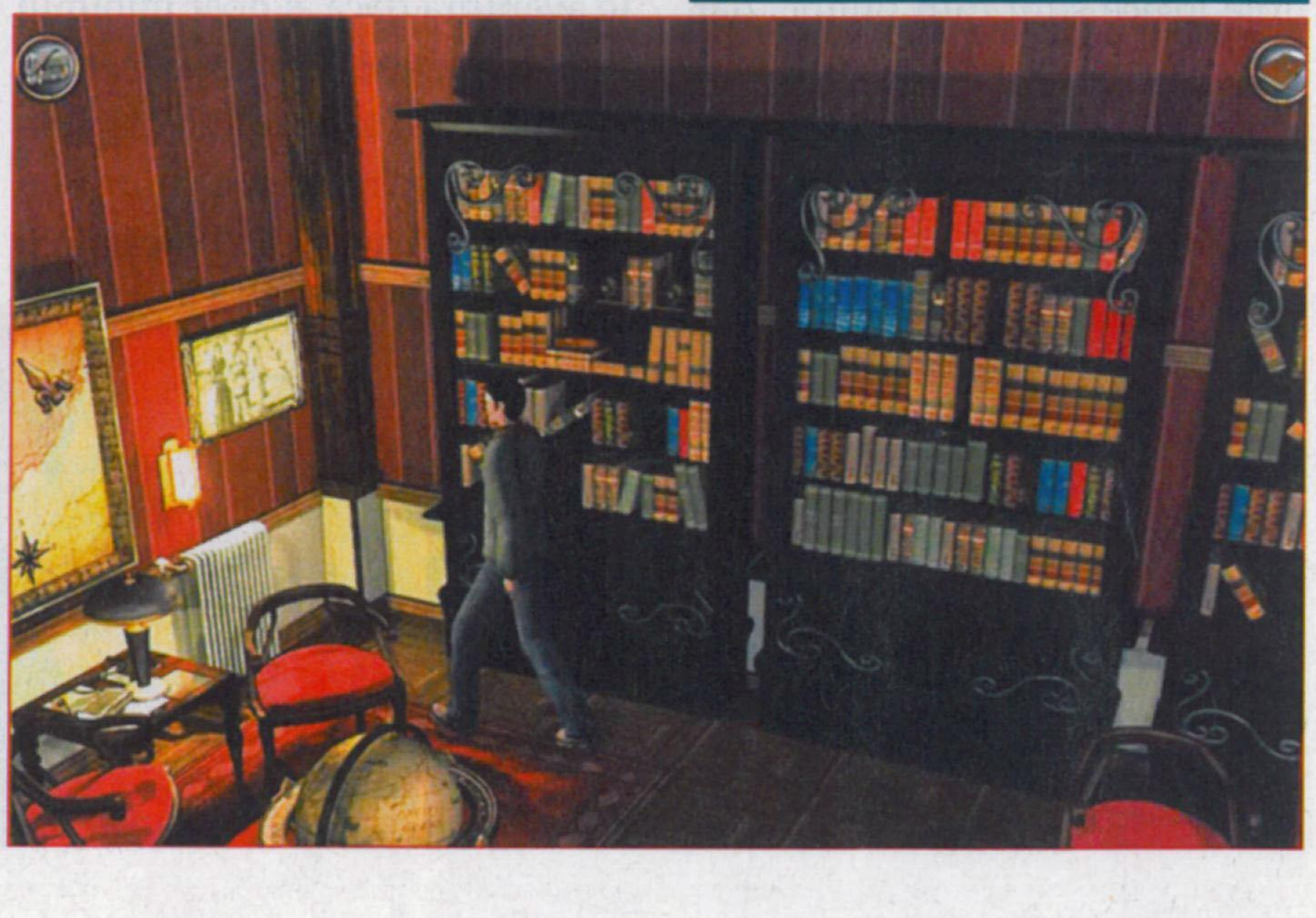
PRO	CONTRA
+ muzică plăcută	– grafică demodată
+ puzzle-uri echilibrate	– sunete oribile
	– lipsă de inspiraţie

Grafică	66%
Sunet	78%
Gameplay	69%
Atmosferă	59%

68%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SHERLOCK HOLMES AND THE SILVER EARRING







MX vs ATV Unleashed

Jocurile de curse nu sunt genul cel mai variat. În afară de **TOCA Race Driver** care a pus în scenă mai toate ramurile sporturilor tehnice, fanii acestui gen s-au putut bucura doar de câteva simulatoare de motociclete, răzleţ apărute pe rafturile magazinelor. Au cam dispărut jocurile care să nu încerce să te impresioneze prin grafică şi numărul bolizilor, ci să ofere ceva punând accentul pe distracţie şi atmosferă. Acum, însă, datorită Rainbow Studios poţi încerca un joc de curse arcade mai puţin obişnuit. După succesul răsunător obţinut pe Xbox şi PS2, **MX vs. ATV Unleashed** introduce acum şi posesorii PC în lumea curselor off road neobişnuite. Vei avea posibilitatea de a conduce o largă paletă de vehicule, începând de la motociclete cross până la maşinile de golf tunate.

Dar, faptul că avem de-a face cu un joc portat de pe console este cel mai mare atu şi cea mai grea povară. Pe de o parte, s-a păstrat distracţia, cursele fiind demente şi variate. Pe de altă parte, controlul pe PC şchioapătă îngrozitor, mai ales când vine vorba de vehiculele aeriene. Elicopterele, de exemplu, parcă nu vor să răspundă comenzilor tale, făcând ce vor alicele lor. Astfel, fiecare cursă aeriană devine destul de frustrantă şi îţi cam taie elanul. De asemenea, chiar dacă controlul pe tastatură se poate personaliza deosebit de uşor, rămânând practic şi simplu, câteodată vei simţi lipsa unui controller.

Pentru a câştiga cursele vei avea nevoie de un bun simţ al orientării. Dacă cunoşti pista, cursa e ca şi câştigată, deoarece între vehiculele din aceeaşi categorie nu pare să existe o diferenţă de performanţă remarcabilă. Pistele de moto cross din sală sunt monotone şi te saturi repede de ele. Cursele în aer liber sunt însă cu totul altceva. Acolo jocul prinde viaţă şi reuşeşte să-ţi crească considerabil nivelul adrenalinei prin obstacolele prezente.

Grafica este acceptabilă, prezentând texturi destul de detaliate. Dar nu apre nimic spectaculos care să te facă să-ţi cauţi globii oculari pe masă. Coloana sonoră se compune din piese ritmate semnate printre alţii de Papa Roach, Nickelback sau Ozomatli.

Cei de la studiourile apropiate de curcubeu au reuşit să făurească prin **MX vs ATV Unleashed** un joc de curse arcade destul de variat şi cu destulă substanţă încât să te păstreze în faţa monitorului pentru ceva vreme, dar nimeni să nu se aştepte la ceva de neuitat.

DON CORNLAPTONE
jacint@pcgames.ro

Punctaj
MX vs ATV



PRODUCĂTOR	Rainbow Studios
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
distractiv	control aiurea
multe vehicule trăsnite	lipsa oricărei provocări

Grafică	74%
Sunet	73%
Gameplay	80%
Atmosferă	79%
Multiplayer	81%

77%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,2 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MOTOCROSS MADNESS









Ideazon Z-board

O dată cu creşterea lor în complexitate, jocurile au dobândit un control adesea incomod, complicat sau greoi... **Firma Ideazon oferă o soluţie prin tastatura ei specială, care se poate adapta oricărui joc în parte, din doar câteva mişcări.**

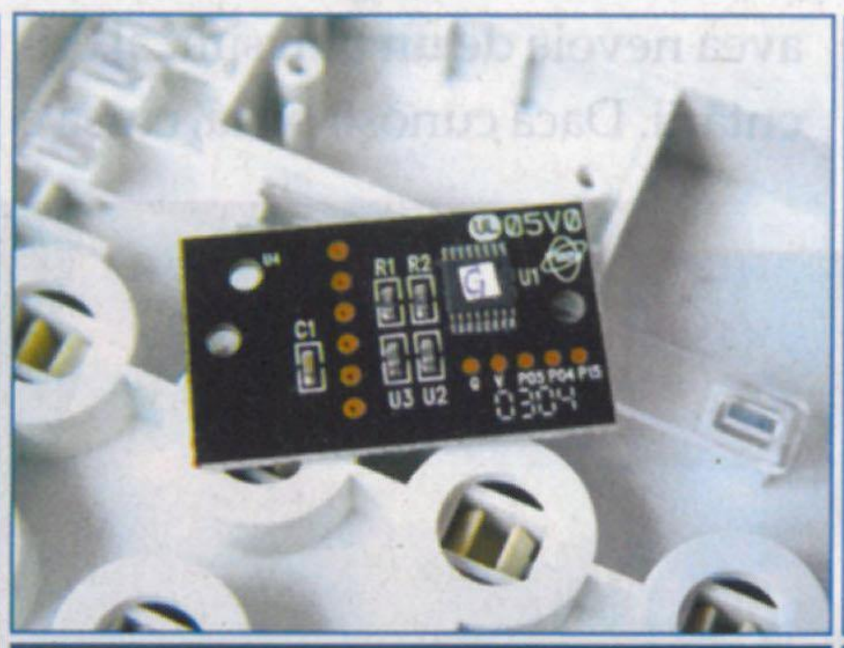
Z-board nu seamănă cu nici o altă unealtă proiectată pentru gaming. Din doar câteva mişcări aceasta poate fi adaptată pentru a-ţi răspunde cât mai bine la necesităţile legate de un anumit joc. Şi nu doar de joc... Tastatura are configuraţii separate şi pentru programe precum Windows/Internet Explorer, Adobe Photoshop, Microsoft Word, Excel, Office, Flash MX sau Dreamweaver.

În afară de kit-ul de bază, am primit la testat de la importatorul român TOP Quality Computers şi două seturi de taste Limited Edition. Dar despre acestea puţin mai târziu.

Pachetul de bază conţine tastatura conectabilă, în funcţie de doleanţe, la portul PS/2 sau USB, două seturi de taste, un manual, un CD cu drivere, respectiv un Wrist Guard. Încă de la prima privire se poate observa că nu avem de ce să ne plângem în legătură cu calitatea materialelor folosite. Producătorul a optat pentru materiale din plastic de calitate superioară, care contribuie la arhitectura rezistentă a tastaturii. Schimbarea seturilor de taste este cât se poată de uşoară. Fiecare astfel de set este împărţit în trei segmente, fiind uşor de depozitat şi de fixat pe tastatură. Cele două seturi care sunt incluse în pachetul de bază sunt unul obişnuit (de tip qwerty) şi unul special pentru jocuri.

Instalarea tastaturii este şi ea deosebit de simplă. După conectarea la portul corespunzător şi instalarea software-ului sosit pe CD, tastatura funcţionează impecabil cu toate funcţiile suplimentare. Tastatura în sine, chiar dacă funcţionează numai cu seturile de chei aferente, are şi ea nişte funcţii în plus. Printre acestea se numără cele 17 taste suplimenta-



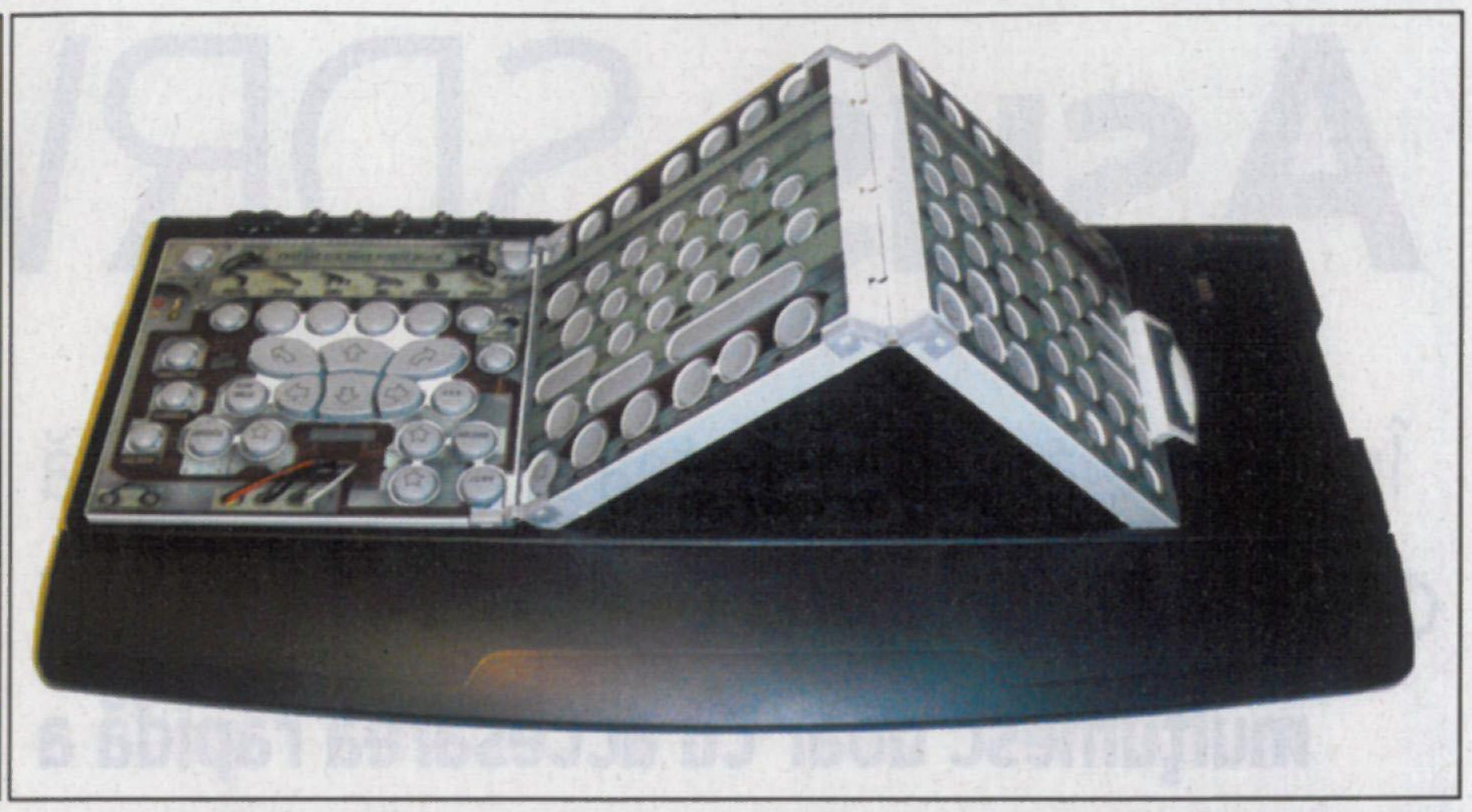


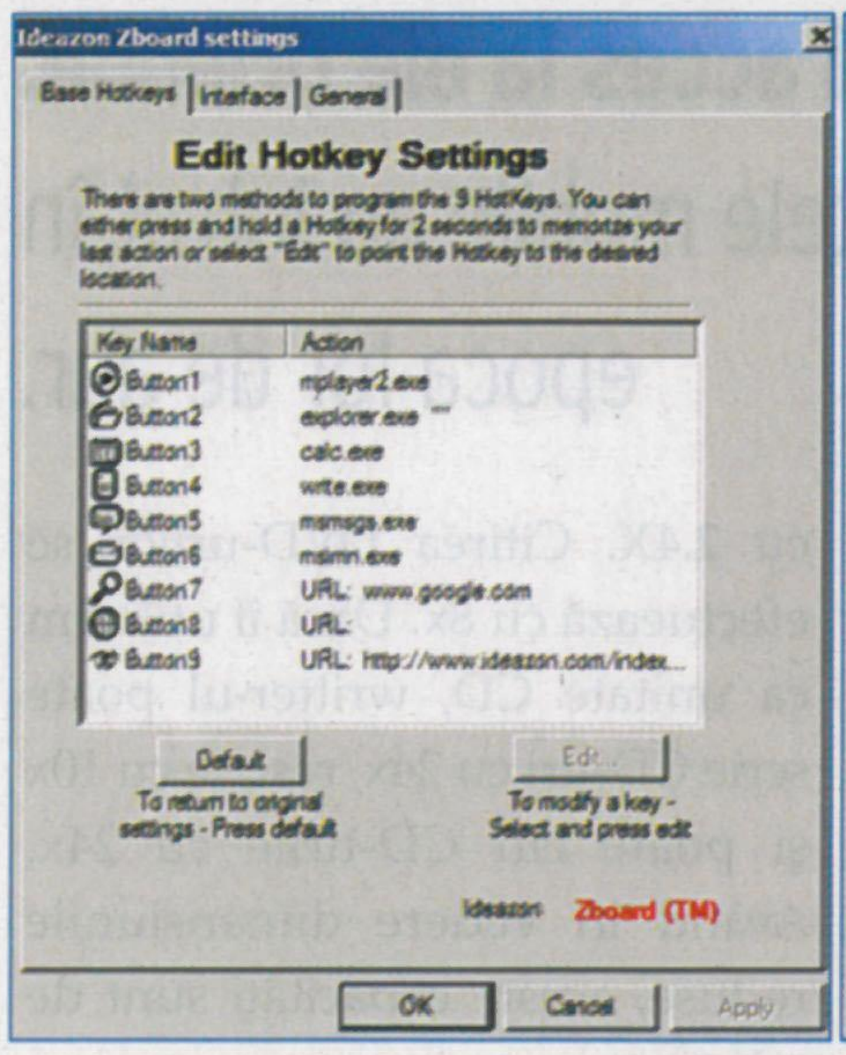


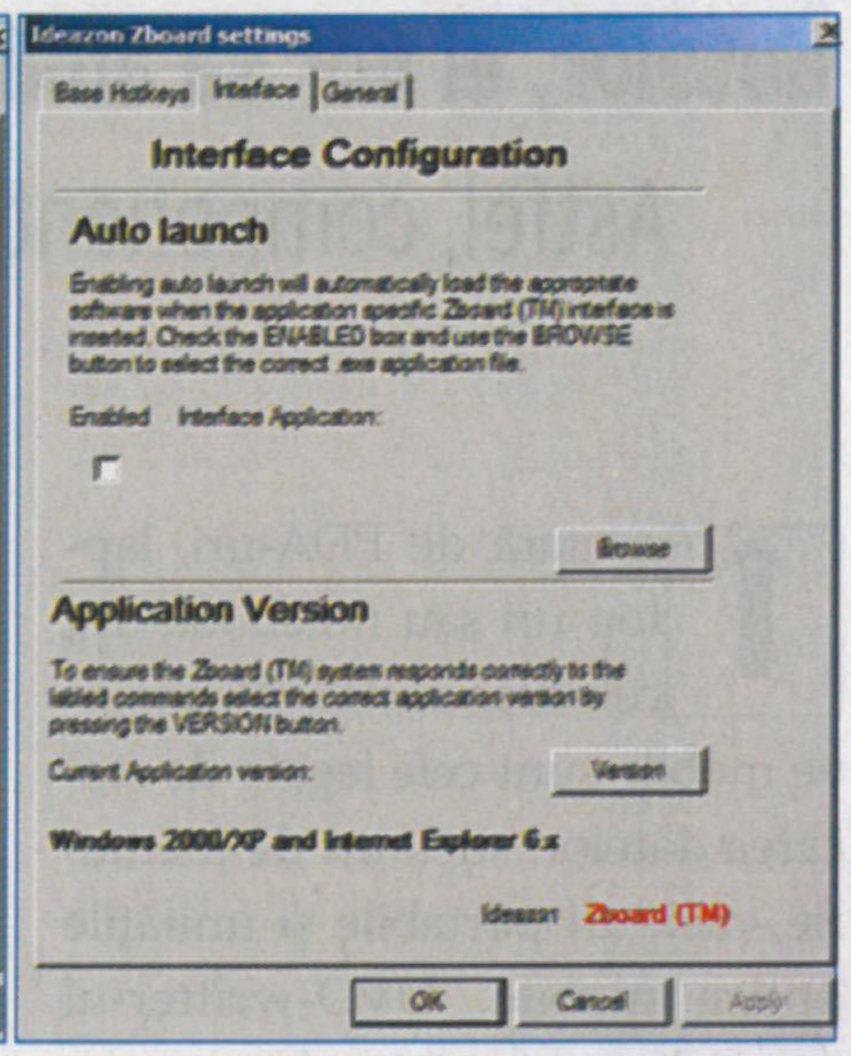












re amplasate direct pe partea superioară a tastaturii. Cu ajutorul lor se pot accesa nenumărate funcţii şi programe, precum modificarea volumului ori accesarea programului de e-mail. Cu ajutorul softului instalat şi aceste taste sunt liber configurabile, cei de la Ideazon permiţând o personalizare completă. De asemenea, modelul ZBD-101, are încorporat două porturi USB în partea superioară a tastaturii.

Seturile de taste şi ele sunt confecţionate dintr-un plastic de calitate superioară. Ele se pot schimba oricând, iar în timpul funcţionării, software-ul detectând îndepărtarea şi montarea unui nou set. Setul special pentru jocuri se face remarcabil prin layout-ul său neobişnuit. Deşi la prima vedere pare proiectată doar pentru FPS-uri, după o scurtă perioadă de acomodare, se dovedeşte deosebit de utilă pentru orice gen de joc. Ca urmare a amplasării butoanelor în scopuri de joc, producătorii au renunţat la unele funcţii precum tasta de Start. Astfel layout-ul a devenit mai uşor de dibuit şi de folosit. Cu ajutorul software-ului vă puteţi confecţiona şi salva propriile configuraţii pentru fiecare joc în parte. Dacă vă displace această idee, pe site-ul producătorului (www.zboard.com) puteţi găsi diferite configuraţii „prefabricate" pentru o sumedenie de jocuri.

Producătorul Ideazon a produs şi ediţii limitate ale seturilor de taste dedicate câte unui joc în parte. Lista care se află în continuă creştere conţine seturi speciale pentru 15 jocuri printre care se numără şi **Age of Empires III**, **Call of Duty 2**, **EverQuest II**, **Civilization III**, **Madden NFL** şi **Neverwinter Nights**. Noi am avut norocul de a încerca seturile **Doom III** şi **World of Warcraft**. În cazul acestora a apărut o mică problemă legată de recunoaşterea lor. Ele n-au putut fi folosite decât după descărcarea şi instalarea celui mai nou driver de pe pagina de web a producătorului, software-ul inclus pe CD refuzând să recunoască aceste seturi. După update însă, s-au comportat excepţional uşurând controlul şi ajutând la adâncirea în jocuri. La **World of Warcraft** a fost însă puţin incomod amplasarea părţii de taste speciale în partea dreaptă, astfel jucătorul neavând acces direct la tastele numerice atât de necesare pentru spell-uri şi abilităţi. În scurt timp am trecut însă peste acest inconvenient şi ne-am delectat cu un control mult lejer datorită noi tastaturi.



Pe timpul testelor n-am avut nici o problemă cu această tastatură şi am fost deosebit de mulţumiţi de ea. Este uşor de folosit şi deosebit de practică atât în jocuri, cât şi în diverse programe. Cei care-şi permit preţul mai piperat al acesteia nu vor regreta investiţia făcută.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Punctaj **87%**

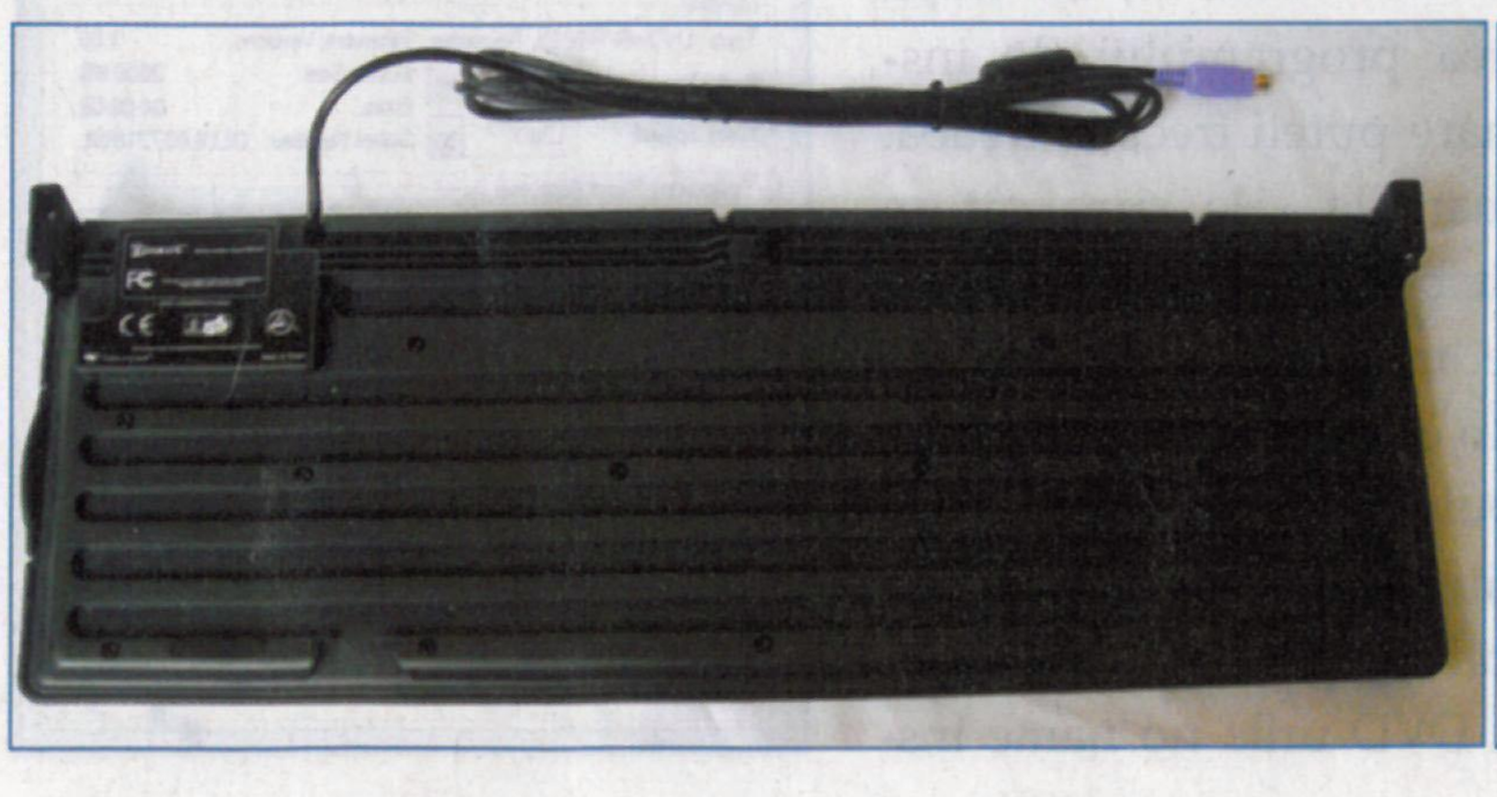
ZBOARD ZBD-101

PRODUCĂTOR	Ideazon
DISTRIBUITOR	TOP Quality Computers
PREŢ	183,9 RON
PREŢ set Limited Ed.	84,9 RON

PRO & CONTRA

- \+ uşurează jocurile şi aplicaţiile
- \+ uşor de folosit
- \+ practică
- − software mai vechi pe CD
- − preţ puţin cam piperat

CONCLUZIE:
O tastatură pentru jucătorii împătimiţi, care le permite să personalizeze controlul după bunul plac.

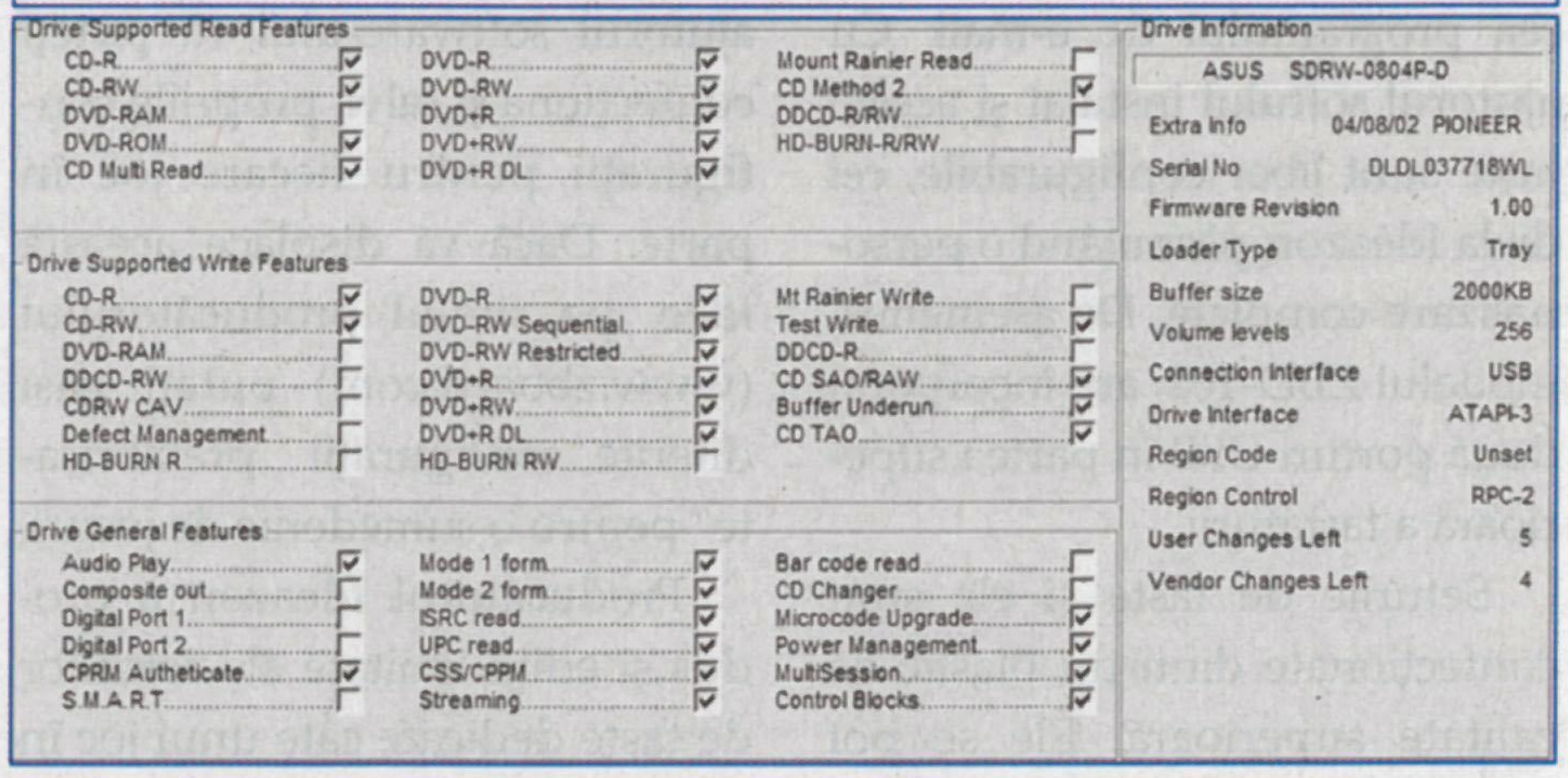




Asus SDRW 0804P-D

În ziua de azi, mobilitatea are o importanţă din ce în ce mai mare. **Utilizatorii nu se mai mulţumesc doar cu accesarea rapidă a datelor, ei vor să aibă acces la ele oriunde.** Astfel, componentele mobile au intrat în epoca lor de aur.





În afară de PDA-uri, laptop-uri sau notebook-uri, cele mai căutate dispozitive mobile sunt cele legate de stocarea datelor: stick-uri de memorie, rack-uri portabile şi unităţile optice mobile. DVD-writter-ul testat de noi intră în ultima categorie, fiind unul dintre cel mai apreciate produse ale firmei Asus. DVD-writter-ul extern SDRW 0804P-D a încasat mai multe premii dintre care numeroase pentru design-ul său futurist.

Acest writter se conectează la calculator prin intermediul portului USB şi recunoaşte mai toate formatele oficiale. Astfel, puteţi inscripţiona cu ajutorul său DVD+/- R cu 8x, DVD+/- RW cu 4x şi DVD+R DL (double layer) cu 2.4X. Citirea DVD-urilor se efectuează cu 8x. Dacă îl utilizăm ca unitate CD, writter-ul poate scrie CD-uri cu 24x, rescrie cu 10x şi poate citi CD-urile cu 24x. Având în vedere dimensiunile reduse, aceste capacităţi sunt de admirat.

În cutia în care este livrat, producătorul a introdus toate accesoriile necesare. În afară de manualul şi pachetul de programe obligatorii (care include Nero 6 şi ULead DVD Movie Factory SE), producătorul a inclus cablurile de conectare (USB sau firewire), o punguţă care să protejeze writter-ul de zgârieturi şi un adaptor de curent nu tocmai obişnuit. Acesta dispune de capete interschimbabile care permit conectarea aparatului la orice tip de energie (110V sau 220V).



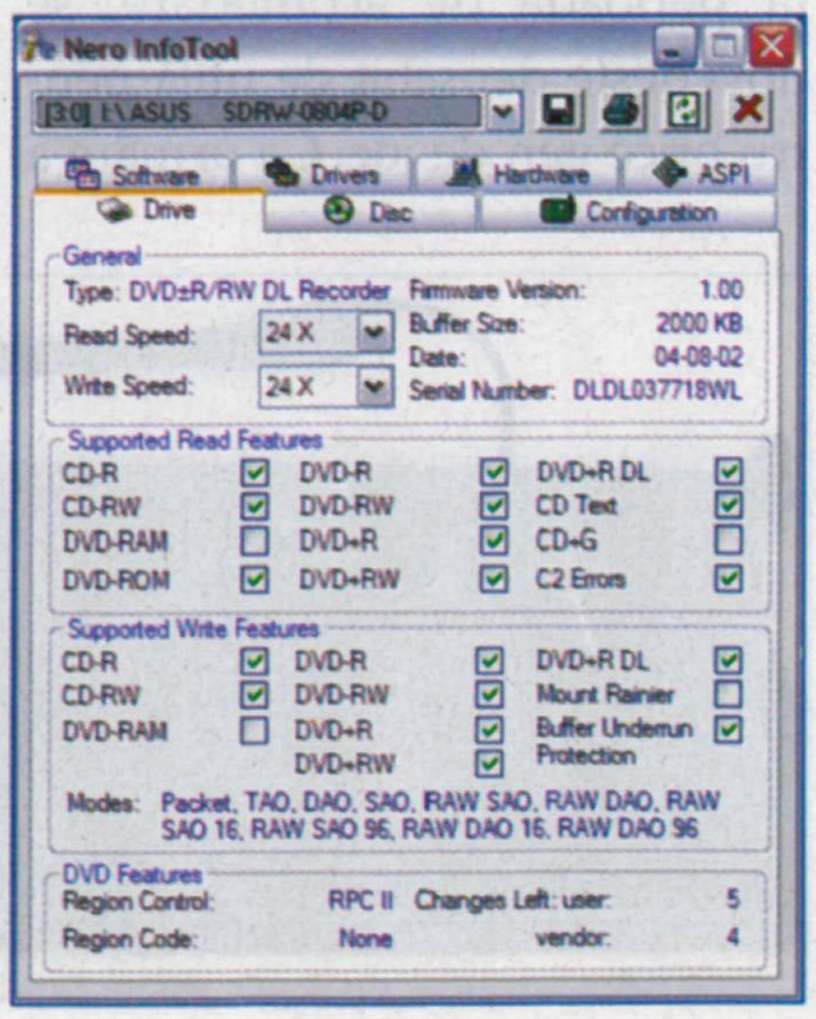


Design-ul unităţii este remarcabil şi atrage cu siguranţă privirile. Culoarea argintie deosebit de elegantă este completată de detalii şi finisaje elegante. Codul de bare şi locaşul de CD gravate pe suprafaţa unităţii sunt deosebit de spectaculoase şi conferă o notă distinctivă writter-ului. De asemenea, greutatea redusă nu cauzează probleme, putând fi transportat împreună cu laptopul.

Instalarea decurge deosebit de uşor. Conectat la sursa de curent şi la portul corespunzător, pe urmă pornit, este recunoscut automat de Windows, iar după instalarea programului de inscripţionare puteţi trece la treabă. Performanţele sale sunt cât se poate de bune, descurcându-se şi cu cele mai ieftine discuri no name. În cazul acestora, de multe ori trebuie să ne mulţumim însă cu o viteză mai mică decât cea specificată de producător. De asemenea, DVD-urile no name inscripţionate cu ajutorul acestei unităţi nu pot fi citite de toate celelalte reader-e.

Pe parcursul testelor, lăsând la o parte pofta de discuri de calitate, n-am observat nimic negativ în cazul acestui writter, aşa că-l recomandăm cu căldură tuturor celor care au nevoie de o unitate mobilă de stocare a datelor.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

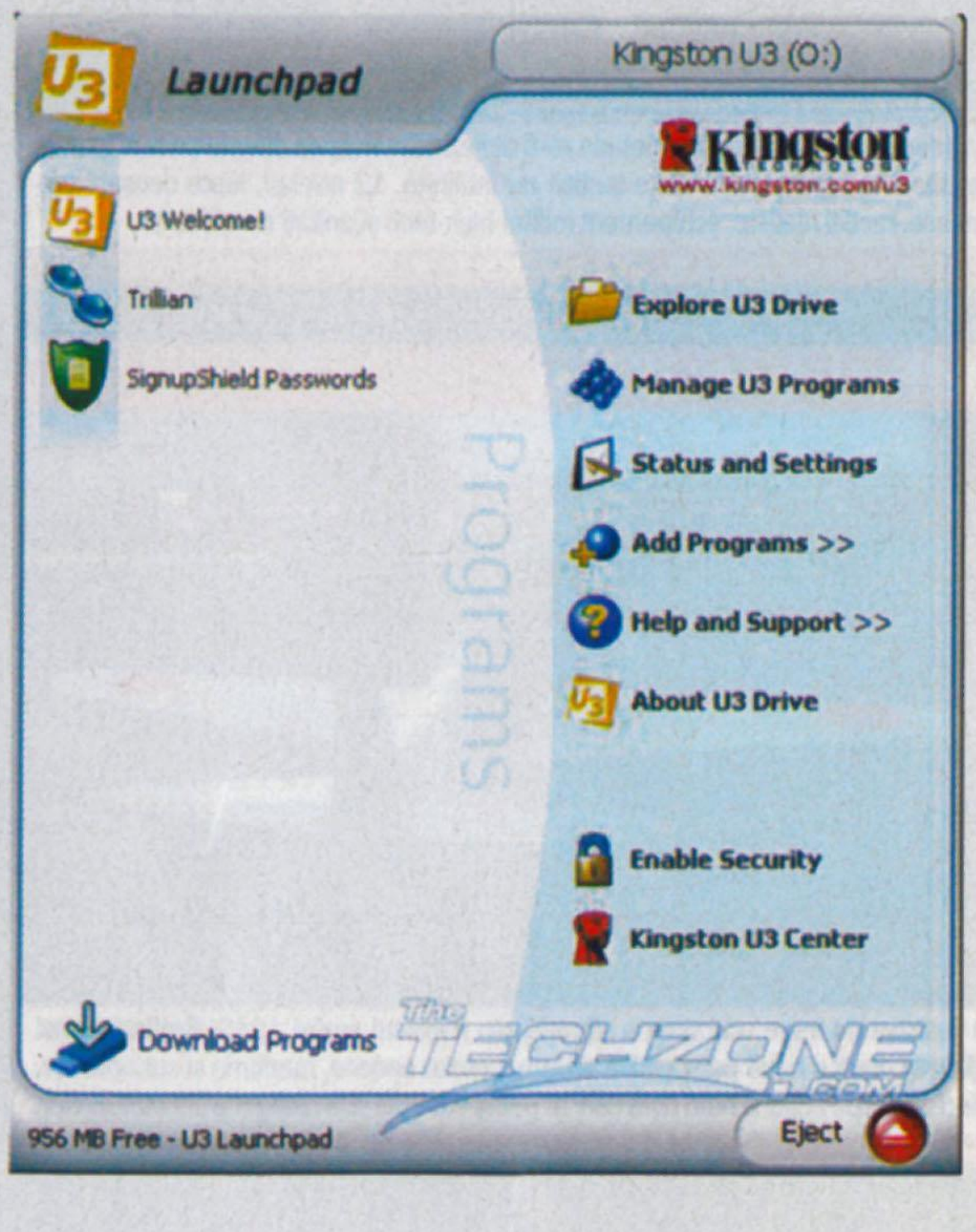


U3 DataTraveler
Smart USB Flash drive



Stick-urile de memorie nu mai sunt o noutate nici la noi de ceva timp. Chiar dacă mulţi încă se uită la podoaba ciudată care atârnă de gâtul unora sau care e folosită pe post de breloc, această componentă s-a răspândit extrem de repede datorită utilităţii sale. De la primele formate de 32 GB mai măricele, s-a ajuns azi la monştri de 4GB cu mărimi extrem de reduse. Concurenţa fiind acerbă şi în acest segment al pieţei hardware, producătorii caută mereu soluţii noi pentru a-şi deosebi produsele şi pentru a le face atractive pentru cumpărători. În afara de creşterea spaţiului de stocare, aceste tendinţe se îndreaptă spre reducerea mărimii stick-urilor, spre realizarea unor design-uri deosebite şi spre găsirea de noi soluţii hardware.

Una dintre cele mai interesante soluţii oferite de ultima variantă ne este prezentată de gigantul Kingston prin intermediul tehnologiei sale U3. Acesta diferă de un Data Traveller normal prin posibilitatea folosirii aplicaţiilor U3. Aceste aplicaţii cuprind o gamă largă de utilităţi care includ jocuri, aplicaţii de management, de sincronizare a fişierelor, de editare a fotografiilor, de securitate etc. Ideea U3-ului este de fapt să ofere toate facilităţile unui laptop, fără ca omul să fie nevoit să care acele kilograme după el. Stick-ul U3 oferă posibilitatea continuării lucrului sau proiectului la orice calculator doar prin simpla conectare a lui la un port USB. Acesta stochează toate informaţiile personale şi datele în cea mai are siguranţă, o dată cu terminarea activităţii la calculator şi cu deconectarea stick-ului, acestea călătorind împreună cu utilizatorul. Găselniţa aceasta s-a dovedit a fi o idee bună, site-ul U3 (http://u3.com), unde se pot găsi mai multe detalii şi o gamă variată de aplicaţii, bucurându-se de un succes cutremurător.



Launchpad-ul prin intermediul căruia pot fi folosite avantajele acestei tehnologii este extrem de uşor de utilizat şi oferă acces rapid la cele mai uzuale programe. De asemenea, cu ajutorul acestei console pot fi setate şi modificate funcţiile de securitate şi protejare a datelor.

Pentru moment, acest model este disponibil în două capacităţi DTIU3/512 de 512 MB şi DTIU3/1 de 1 GB. Ambele sunt flash drive-uri de USB 2.0 de mare viteză.

Îndeplinind atât rolul unei unităţi de stocare de dimensiuni reduse, cât şi funcţia de workstation mobil şi luând în considerare numărul din ce în ce mai mare de programe U3 care apar, Kingston U3 DataTraveler este însoţitorul digital ideal.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro



Jocurile anului 2006:

Tomb Raider: Legend




Lara Croft ne ademenește din nou cu aventuri proaspete, care iar ne conduc în trecut, și bineînțeles cu noi operații estetice. Prin acestea producătorii încearcă o întoarcere la vechiul stil al seriei, pentru a recâștiga fanii.

Producător: Crystal Dynamics • Publisher: Eidos Interactive • Data de apariție: trim. II 2006

StarCraft: Ghost




După o istorie destul de scandaloasă, se pare că anul acesta apare în sfârșit fantoma **StarCraft**-ului. Un action-adventure veritabil care ne va conduce înapoi în lumea unuia dintre cele mai populare RTS-uri făurite vreodată.

Producător: Swingin' Ape Studios • Publisher: Blizzard Interactive • Data de apariție: trim. II 2006

Onimusha: Dawn of Dreams



Un action-RPG pur sânge ambientat în Japonia evului mediu. La grafica uimitoare și firul epic bine elaborat, producătorii au adăugat acum un nou sistem de luptă și nenumărate alte îmbunătățiri.

Producător: Capcom • Publisher: Capcom • Data de apariție: martie 2006

Driver: Parallel Lines



Cel mai căutat șofer din New York, extrem de talentat care nu pune prea multe întrebări: un puști de 18 ani. Peste 40 de misiuni, mai multe moduri multiplayer, urmăriri în stil hollywood-ian și nenumărate întorsături neașteptate... toate în noul **Driver**.

Producător: Capcom • Publisher: Capcom • Data de apariție: martie 2006

Sonic Riders



Cel mai cunoscut arici din istorie se întoarce împreună cu toți prietenii și dușmanii pentru a răsturna orașul cu fundul în sus în cadrul unei curse nebune.

Producător: Sonic Team • Publisher: Sega Europe • Data de apariție: martie 2006

The Godfather



Voi face o ofertă pe care n-o veți putea refuza... a spus EA și a pus pe masă poza lui Marlon Brando. Ani '20, crimă organizată, nopți luxoase, zile sângeroase, femei frumoase și zgomot de tommy-gun... Nașul.

Producător: EA Games • Publisher: Electronic Arts • Data de apariție: martie 2006

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



Una dintre cele mai renumite unități militare din lume, intră din nou pe scenă direct din imaginația lui Tom Clancy. Bazat pe un concept futurist, noul episod se rupe de precursori, încercând să ofere o experiență de joc nouă.

Producător: Red Storm • Publisher: Ubi Soft • Data de apariție: martie 2006

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers Tactical



Ca lider al unui grup de elită, trebuie să-ți dirijezi oamenii prin diferite ținuturi inamice. Jocul va oferi o profunzime tactică rar întâlnită, 12 niveluri, lupte deosebit de intense, tactici realiste, echipament militar high-tech și unități mecanizate.

Producător: Red Storm • Publisher: Ubi Soft • Data de apariție: martie 2006

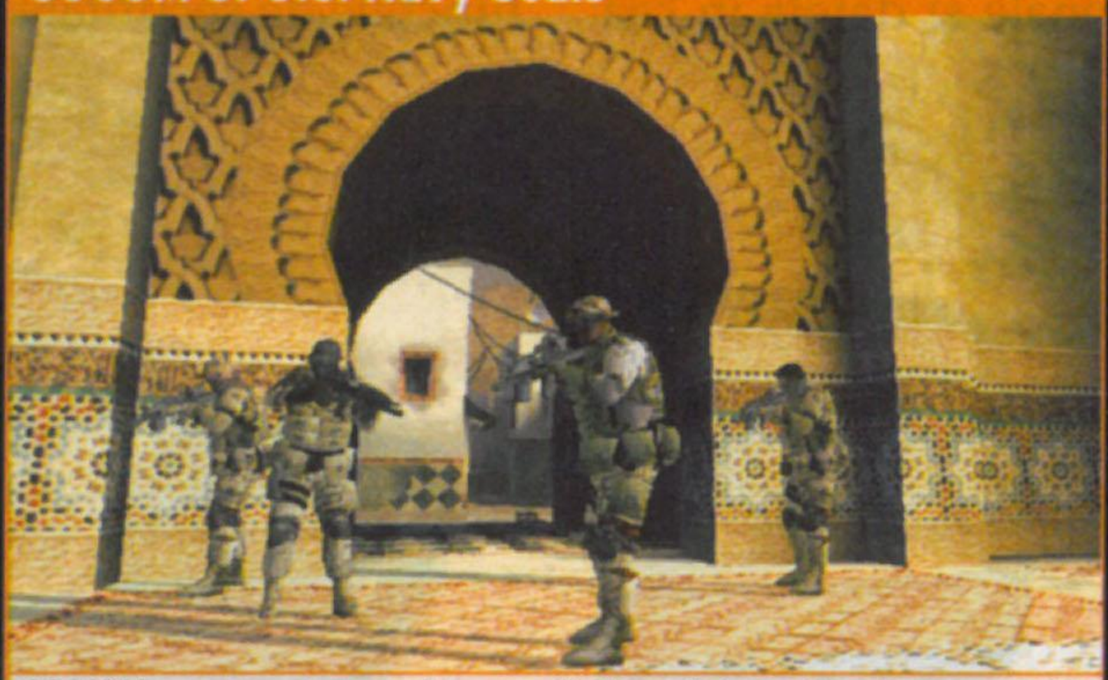
Outrun 2006: Coast 2



Mașini de vis, peisaje idilice și un stil de viață unde cea mai mare problemă este întrecerea adversarului pe șosea... Visul multora devenit realitate prin cele 30 de stagii glorioase, care vor putea fi străbătute cu 12 modele de Ferrari legendare.

Producător: Sumo Digital • Publisher: Sega Europe • Data de apariție: martie 2006

SOCOM 3: U.S. Navy Seals



SOCOM 3 sosește cu trei noi arii de operații: Maroc, Polonia și Bangladesh, cu hărți de până la șase ori mai mari decât în precursor și cu nenumărate arme și accesorii autentice... și toate acestea doar ca să te simți într-un război real.

Producător: Zipper Interactive • Publisher: SCEE • Data de apariție: aprilie 2006

Battlestations: Midway



O ilustrare de mare acuratețe a situației din Pacificul anului 1942. **Battlestations: Midway** oferă o nouă perspectivă asupra luptelor aeriene, maritime și subacvatice, fiind un joc de acțiune hard core care ar putea concura și la categoria simulatoarelor.

Producător: Mithis Games • Publisher: Eidos Interactive • Data de apariție: aprilie 2006

PS2

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



Sam Fisher se întoarce să lupte din nou împotriva terorismului și să apere interesele SUA. De data aceasta însă trebuie să opereze ca agent dublu pentru a putea duce la bun sfârșit misiunea.

Producător: Ubi Soft • Publisher: Ubi Soft • Data de apariție: septembrie 2006

FlatOut 2



Partea a doua a jocului urmărește îndeaproape rețeta primului **FlatOut**, îmbogățindu-l însă considerabil și extinzându-i limitele. Din nou ,rolul principal va fi distracția cauzată de distrugere.

Producător: Bugbear Entertainment • Publisher: Empire Interactive • Data de apariție: trim. II 2006

Grand Theft Auto: Liberty City Stories



O nouă plimbare pe faleza lumii interlope... **GTA** rămâne unul dintre cele mai așteptate titluri indiferent de platforma pe care apare.

Producător: Rockstar Games • Publisher: Take-Two Int. • Data de apariție: aprilie 2006

Mortal Kombat: Armageddon



Unul din cele mai cunoscute jocuri de lupte revine pe monitoare. Cu mai toate personajele importante ale seriei și numeroase surprize, **Armageddon** își pune fanii la ture de... așteptare.

Producător: Midway • Publisher: Midway • Data de apariție: octombrie 2006

D.I.R.T.



Un action-adventure scurt dar extrem de intens, care în ale sale 14 niveluri îți dă posibilitatea ca, intrând în hainele strâmte ale unei puștoaice, să cureți lumea.

Producător: NU Generation • Publisher: Deep Silver • Data de apariție: trim. II 2006

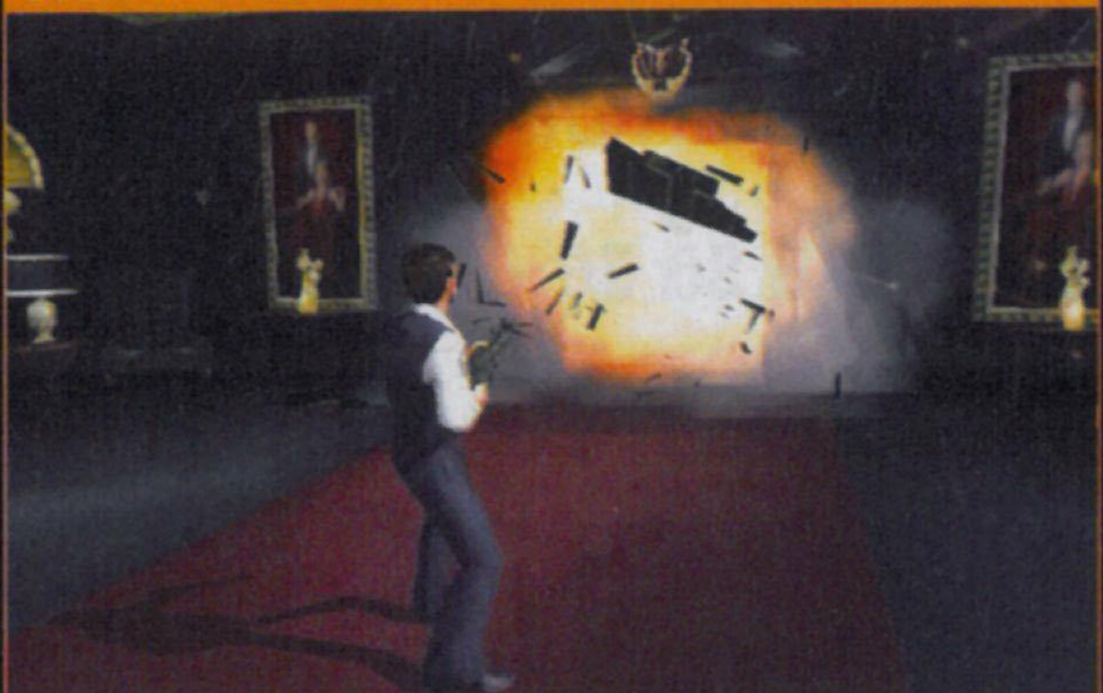
Tom Clancy's Rainbow Six: Critical Hour



Și în cazul acestei serii legendare vom avea ocazia să vedem o întoarcere la origini, producătorii punând accentul pe elementele tactice și strategice ale gameplay-ului.

Producător: Ubisoft Quebec Studios • Publisher: Ubi Soft • Data de apariție: trim. II 2006

Scarface: The World is Yours



Bazat pe legendarul film al lui Al Pacino, acest action-adventure prezintă soarta nu tocmai roz a unui gangster lipsit de orice scrupule.

Producător: Radical Entertainment • Publisher: Vivendi • Data de apariție: trim. IV 2006

Phantasy Star Universe



Un proiect interesant izvorât din fantezia japonezilor. Jumătate singleplayer, jumătate MMORPG, acest joc oferă o poveste profundă și multă acțiune. Partea de singleplayer va avea în jur de 40 de ore de joc.

Producător: SEGA • Publisher: SEGA Europe • Data de apariție: trim. IV 2006

Suikoden V



Konami a decis că mai este loc de încă o continuare a seriei **Suikoden**. De această data, ostilitățile se vor purta în regatul Fallena, unde clasa conducătoare se compune din reprezentantele sexului frumos.

Producător: SEGA • Publisher: SEGA Europe • Data de apariție: trim. IV 2006

Final Fantasy XII



Episodul XII ne conduce în minunata lume Ivalice, într-o perioadă când magia coexista pașnic cu tehnologia, o lume cu multe rase și în prag de război... Noul episod al seriei aduce cu el multe schimbări benefice, printre care și un sistem de luptă revizuit.

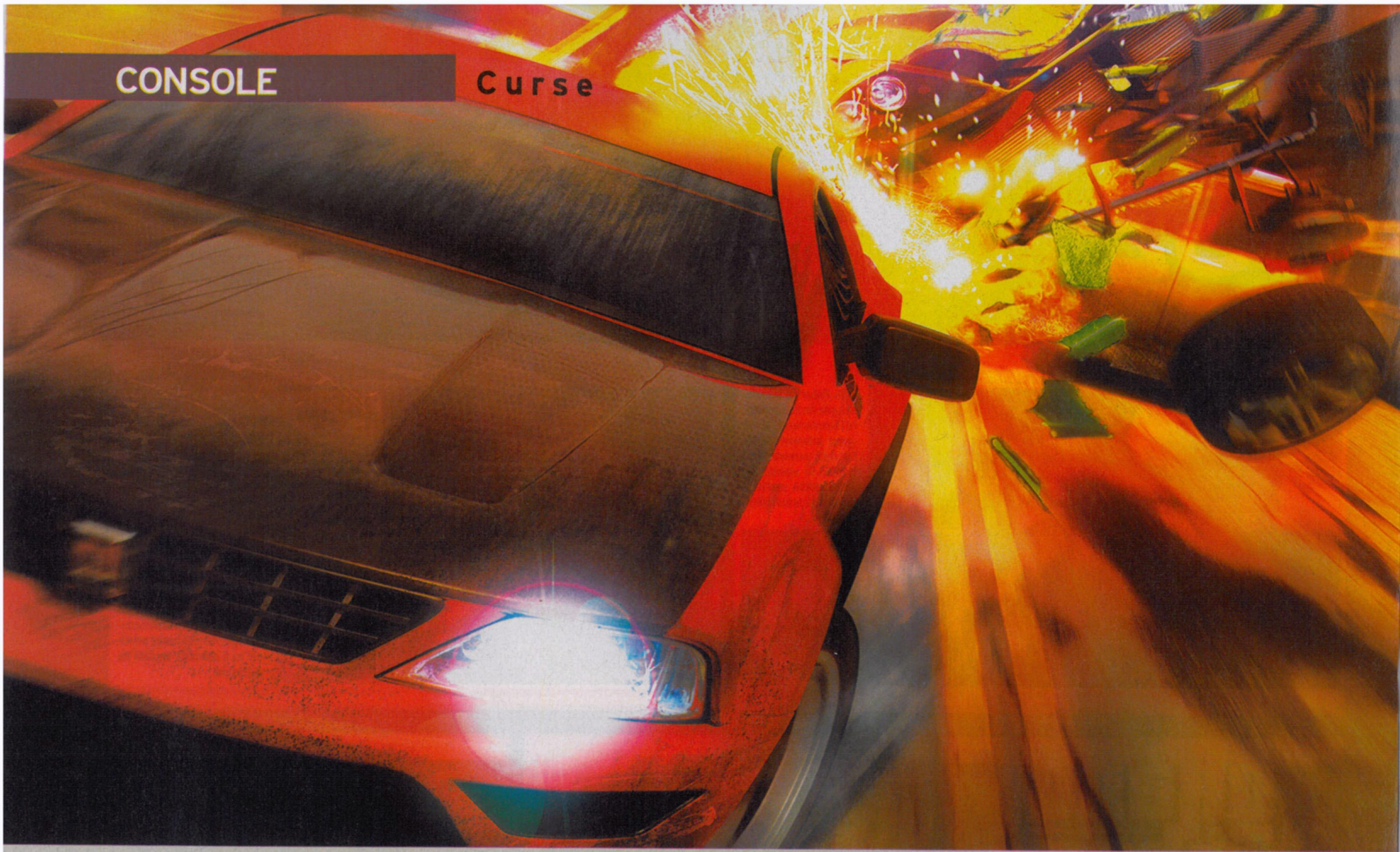
Producător: Square Enix • Publisher: Square Enixg • Data de apariție: trim. IV 2006

Forbbiden Siren II



Într-o noapte întunecată, acum 29 de ani, în urma unui accident, insula Yamijima a fost scufundată în întuneric, locuitorii insulei dispărând fără urmă. Producătorii îți propun elucidarea misterului în cadrul acestui survival-horror cutremurător.

Producător: SCEI • Publisher: SCEE • Data de apariție: trim. II 2006



Burnout Revenge

Seria Burnout şi-a lăsat o amprentă puternică, unică în sectorul curselor nebune, pe PS2. Dar, dacă majoritatea seriilor de curse se prelungesc prin sequel-uri care aduc mici îmbunătăţiri jocului de origine, Burnout este rebelul care schimbă de fiecare dată câte ceva în esenţa jocului, fără să se atingă de vreun fir din capul gameplay-ului.



De trei x crash

Nici nu ai intrat bine în **Burnout Revenge** că remarci unele elemente de ruptură cu **Takedown**, care se prezintă sub forma unui stil grafic de un urbanism ultramodern. Respectiva amprentă se simte pe stilul de joc, îndeosebi pe modul în care ni se prezintă numeroasele trasee. Dincolo de caracteristicile celor opt locaţii diferite, elementul cel mai evident de design al jocului se află în complexitatea naturală a traseelor, care sunt acum foarte bogate în scurtături, drumuri secundare, ascunse şi rampe de toate soiurile. Bogăţie, fraţilor, nu glumă! Pe o asemenea orgie de trasee, chiar că îţi vine să-i sari adversarului pe capotă, să faci un takedown vertical (un fel de tsuka-hara cu flic-flac pentru cei mai gimnaşti), sălbatic, aterizând chiar pe maşina acestuia în urma unui salt făcut ca la carte. Eh, dar asta este nimic în comparaţie cu noutăţile pe care le prezintă gameplay-ul modificat numai şi numai ca să favorizeze spectacolul şi buşelile. Rolul pe care îl are traficul în joc devine, astfel, unul foarte important, fiind dotat cu o latură activă în comparaţie cu celelalte părţi ale seriei. De data aceasta, maşinile care rulează paşnic pe banda noastră pot primi nişte şuturi de toată frumuseţea la



ĂSTA-I BURNOUT REVENGE! Mai e nevoie de vreun comentariu?

pupa şi trimise undeva, în faţă, cu toată puterea celor peste 200 km/h! Cu ce ne alegem din aceste rafinate manevre? Acumulăm boost şi putem dirija chiar traiectoria sărmanelor victime ca să ne atingem adversarii sau ca să le blocăm acestora strada. *Traffic Attack* din *World Tour* este competiţia dedicată numai şi numai distrugerii unui număr cât mai mare de vehicule care fac figuraţie în trafic. Această nouă faţă a **Burnout**-ului te convinge pe măsură ce joci, cursă după cursă, aducându-ţi adrenalina la cote foarte ridicate. Dacă vă spun că senzaţia pe care o ai este exact cea pe care aţi văzut-o în filmul Matrix: Reloaded, în acea cursă nebună pe autostradă: imaginaţi-vă că acum puteţi juca aşa ceva şi simţi pe pielea voastră fiecare buşitură, fiecare ieşire în decor, fără să slăbiţi acceleratorul! Nebunie curată!

Şi totuşi, cum e cu prudenţa la volan?

În temeni de viteză nebună şi de frenezia acţiunii, **Burnout Revenge** împinge mult înainte graniţele părţii a treia şi graţie unui parc auto mult mai bogat. Au fost date uitării împărţirile pe clase (şi în **Revenge** maşinile se deblochează numai dacă terminăm event-urile din *World Tour*), bolizii din joc au statistici referitoare la viteza maximă, greutate (atenţie, influenţează derapajele şi posibilităţile de takedown), iar forţa Crashbreaker-ului, îţi oferă posibilitatea să-ţi alegi maşina în funcţie de cursa pe care o ai de făcut. Design-ul bolizilor nu lasă nici el de dorit, fiind unul destul de agresiv... oricum, nu ne plângem de absenţa licenţelor din partea firmelor blazonate de automobile.

Dar, pe lângă restyling-ul maşinilor, întregul mod *World Tour* a suferit modificări. Fără să mai fie răspândite aiurea prin lume, traseele (care ating frumoasa cifră de 169) sunt împărţite în 11 ranks, deblocabile pe măsură ce atingem anumite niveluri de abilităţi. Asta se face prin obţinerea de stele la sfârşitul fiecărei curse, stele pe care le primeşti în funcţie de agresivitatea cu care ai rulat. Din nou, jocul te îndeamnă să mergi pe mâna vitezei nebune:





Punctaj
BURNOUT 3: REVENGE



PRODUCĂTOR	Criterion
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ mult mai spectaculos și fun
- \+ multiplayer reușit
- \+ excelent tehnic
- − crash-urile cam greoaie

Grafică	*94%*
Sunet	*85%*
Gameplay	*97%*
Atmosferă	*96%*
Multiplayer	*92%*

93%

SISTEM: PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE
BURNOUT 3: TAKEDOWN

takedown-uri, revenge-uri, salturi, traffic check, totul contribuie la creșterea rating-ului final, al cărui punct maxim este format din patru stele, plus un bonus la obținerea aurului și o tragere de perciuni în cazul în care vii acasă doar cu un bronz. Sistemul funcționează foarte bine, dar nu reușește să elimine senzația de repetitivitate pe care o ai pe măsură ce înaintezi în joc, prin diferitele events: *Race*, *Eliminator*, *Road Rage*, *Burning Lap*, *Crash* și ineditul *Traffic Attack* și introducere, în nivelurile mai înainte, ale *Crashbreaker*-ului (Takedown în care implici adversarii, după care îți arunci mașina în aer). În **Revenge**, *crash*-ul seamănă mai degrabă cu un puzzle game: trebuie să ții cont de mai multe elemente ca să-ți planifici impactul, începând de la alegerea mașinii, puterea acesteia, până la direcția vântului. Au dispărut bonusurile on-screen din **Brunout 3**, dar și-au făcut apariția *Crashbreaker*-ele multiple: mașina ta poate exploda de mai multe ori, în funcție de numărul de mașini prinse în accident, totul fiind în avantajul punctajului tău. Mai greoi decât restul modurilor de joc, *Crash*-ul s-ar putea bucura de critici negative în comparație cu echivalentul său din **Burnout 3**.

Spectacol pur!

Echipa de la Criterion a reușit să aducă pe ecranele noastre și un AI insistent, ca să nu spun de-a dreptul sălbatic. În acest scop, tocmai pentru a se păstra competiția și crește posibilitățile de takedown, a fost introdus un sistem de catch-up tale ca să nu se distanțeze niciodată prea mult ocupanții primelor posturi de urmăritori. Este excelent implementat și reușește să păstreze distracția la cote maxime, mult mai bine decât în **Burnout 3**.

Pe lângă provocarea pe care o aruncă în singlepayer, **Burnout Revenge** este o reușită și în multiplayer-ul online. Până la șase adversari se pot înfrunta în *Road Rage* și *Crash*-uri, bucurându-se de prezența unui sistem de ranking și a unei subcategorii de niveluri ale jucătorilor destul de controversată. Și aici trebuie să salți în rank, însă mult mai repede decât în singleplayer, pentru a te putea folosi de mașini mai puternice. Viteza rămâne termenul prin care se poate defini și acest **Revenge** care, la nivel grafic, reușește într-un mod unic să-ți transmită senzația de peste 200 km/h. Jocul este de o fluiditate excepțională, care nu compromite în nici un fel frumusețea scenariilor, foarte îngrijite și îmbogățite cu culori vii și efecte de lumini superbe. Ca și cum această înfrumusețare a traseelor nu ar fi fost suficientă, echipa de la Criterion a îmbunătățit și fața vehiculelor, care sunt acum supuse deformărilor și pierderilor de bucăți în urma spectaculoaselor izbituri. Coloana sonoră este și ea peste cea din **Burnout 3**: piesele sunt foarte variate și sunt mai bine integrate stilului de joc.

Burnout Revenge confirmă pentru a patra oară talentul celor de la Criterion în înnoirea propriei francize cu găselnițe care reușesc tot timpul să pună în umbră capitolele precedente. Grație unei serii de îmbunătățiri și inovații, acest al patrulea capitol se impune clar ca cel mai bun din serie, atingând un grad de spectaculozitate și distracție pură greu de egalat de vreun joc asemănător. Distractiv, frumos, fluid și nebun sunt câteva dintre adjectivele pe care simți nevoia să le folosești atunci când vorbești despre **Burnout Revenge**. Dacă **Burnout 3: Takedown** și-a făcut o mulțime de admiratori prin gameplay-ul său exploziv, **Revenge** reușește să aducă mulți ex-sceptici în postura de jucători înrăiți.

PC LAMER
cipri@pcgames.ro



EH, STRĂZILE ASTEA ITALIENE... **macaronarii își spală rufele numai în public!**



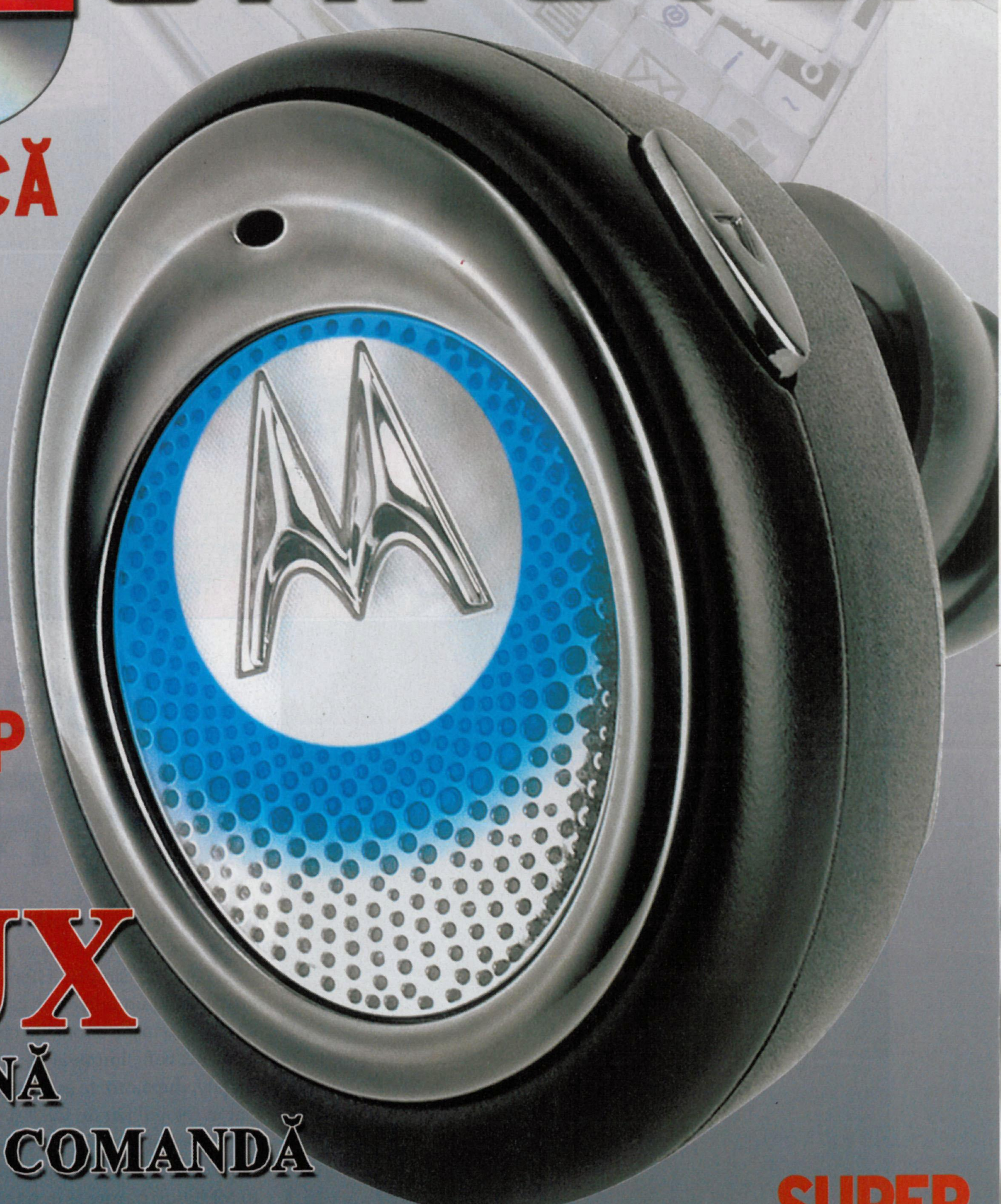
TAKE THAT, DUDE! **L-am evitat de puțin și uite ce a pățit, fraierul.**

DECEMBRIE-IANUARIE

My Computer

100 de aplicaţii Freeware pe CD

8,5 RON



REŢELISTICĂ
Bazele reţelelor de calculatoare

LAS VEGAS
Noutăţi 2006

FILTRE ÎN PHOTOSHOP
Mai repede, mai uşor

LINUX
O SĂPTĂMÂNĂ ÎN LINIA DE COMANDĂ

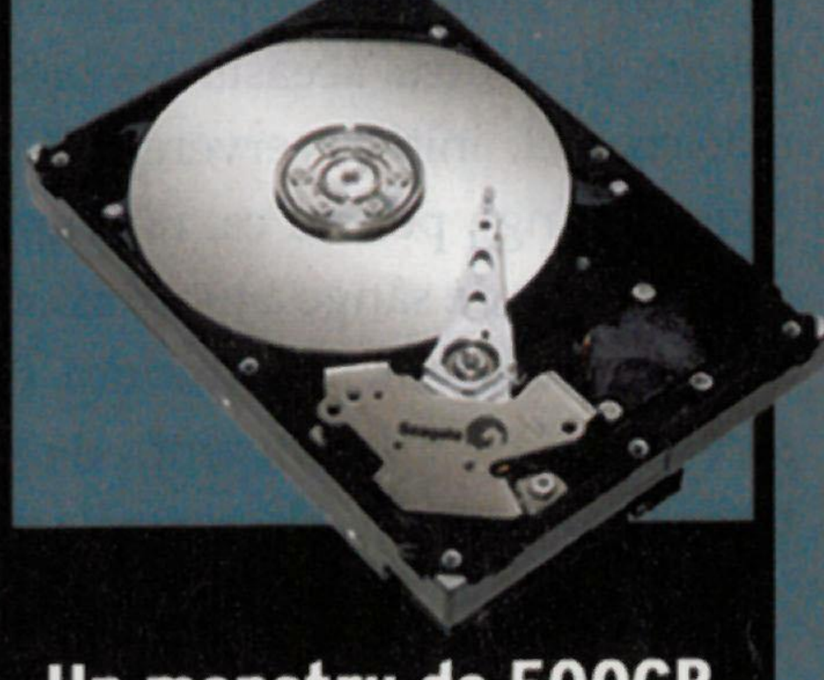
SUPER COMPUTERE
Care sunt cele mai performante calculatoare din lume?

BenQ C420



4 Megapixeli în orice buzunar

Seagate 7200.9



Un monstru de 500GB în arenă

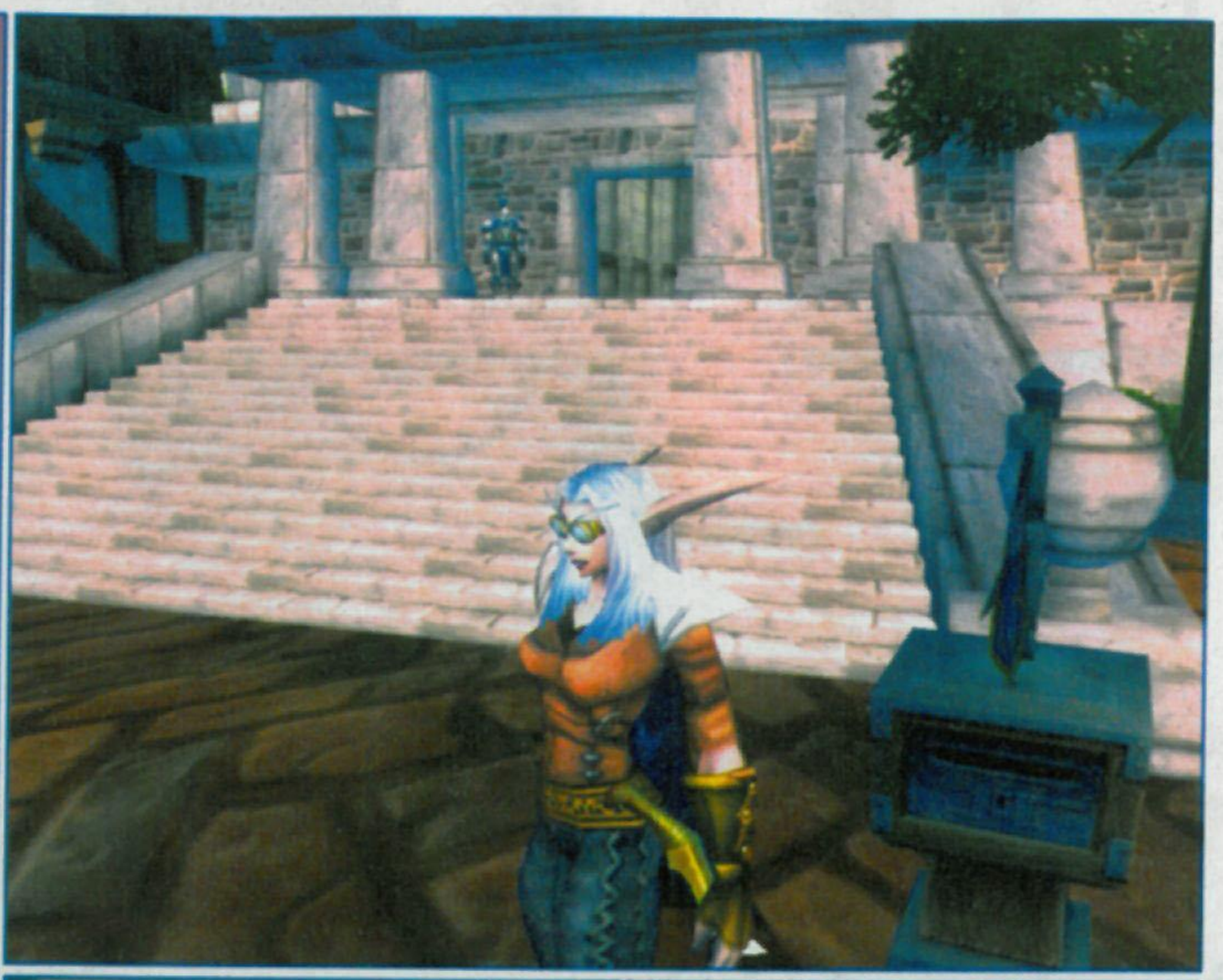
Istoria telefoniei mobile



Totul începe cu Motorola

6 422223 000027
Nr.1/2006 IV ■ DECEMBRIE-IANUARIE











Serverele RP/RPPVP

Strategia de marketing a unui MMO clasic este foarte simplă. Oferi degustătorului un univers în care să se imerseze uşor, o tonă de obiecte, arme, bani, impresia de continuitate, după care te aşezi mulţumit în fotoliul tău de CEO şi vezi cum ţi se rotunjesc buzunarele. Ei bine, există o categorie de jucători în MMO-uri pe care aş îndrăzni să îi numesc hardcore, care, sătui de aceleaşi raiduri zilnice, de aceleaşi instanţe, mobs sau dropuri, caută ceva mai mult. Blizzard a găsit soluţia şi pentru această problemă, creând, iniţial, serverele RP (role-playing), pentru ca, ulterior, când nevoia de sânge a jucătorilor a crescut suficient, să introducă şi serverele RP/PVP. Diferenţa dintre aceste servere şi cele normale şi PVP este ca de la cer la pământ, şi poate fi, în mod general, înţeleasă parcurgând regulamentul special de care se bucură ele. În principiu, un om care cel puţin o dată în viaţa lui a ţinut o pereche de diceuri în mână va înţelege că pe un server RP, situaţia este similară cu cea dintr-un pen & paper clasic, în sensul că fiecare jucător nu îşi JOACĂ personajul, ci ESTE acel personaj. Gradul de imersiune pe aceste servere este cu mult mai ridicat, graţie cărui fapt comportamentul celor care aleg această opţiune este unul de-a dreptul divin, comparativ cu restul populaţiei virtuale din **World of Warcraft**. Ideea este simplă: înainte de a-ţi crea un personaj, trebuie să îi încropeşti un background story viabil, să ştii şi de mama lui,

şi de tata lui, ce mănâncă la cină, ce bere îi place, pe scurt, trebuie să-i alcătuieşti întreaga istorie. Mai mult decât atât, pe tot parcursul jocului, comportamentul personajului tău trebuie să fie strâns legat de acest background story – de exemplu, un druid elf din ordinul lui Cenarius nu va ataca niciodată un druid Tauren, deoarece jurămintele făcute castei druizilor i-o interzic cu desăvârşire. Evident, pentru a te integra cât mai bine în acest univers trebuie să ai ceva habar, măcar la modul cel mai general, despre lore-ul jocului, despre istoria Azerothului sau despre evenimentele care au dus la situaţia de criză din prezent.

Bineînţeles, acest lucru nu este mereu posibil, şi vom întâlni o grămadă de novice în ale RP-ului care încearcă, mai cu sârg, mai fără, să se integreze în această comunitate elitistă. Cum nu toată lumea face diferenţa dintre un server RP şi unul PVP, de cele mai multe ori, zonele de start ale fiecărei rase sunt pline ochi cu tot soiul de indivizi dubioşi care, în primele cinci minute pe plaiurile role-play-ului, încalcă aproximativ douăzeci de reguli; evident, dacă situaţia este sub control, aceştia sunt raportaţi Game Masterului prin intermediul unui nepreţuit buton al interfeţei grafice, iar personajele lor şterse. Cu toate acestea, pentru a facilita şi începătorilor experienţa de pe serverele RP, regulamentul a gândit două tipuri de comunicare: prima este cea OOC (out of character), valabilă în chat-ul general, de trade sau privat, şi cel IC (in character), care este obligatoriu în canalele say (/s) şi yell (/y). Astfel, ne este foarte uşor să cerem diverse sfaturi cu privire la tratarea regulamentului sau, de ce nu, cu privire la îmbunătăţirea etică a propriului personaj. Deoarece există mai multe grade de role-play, fiecare ghildă îşi structurează compoziţia în funcţie de principii. Există ghilde full RP, ale căror scopuri nu implică în mod necesar parcurgerea instanţelor high-level, ci mai degrabă o experienţă cât mai plăcută în cadrul comunităţilor, şi există ghilde parţial RP, ale căror prim ţel este acumularea de item-uri epice. Indiferent de ghildă, mediul acestor servere permite organizarea a tot soiul de event-uri, de proporţie mai mare şi mai mică, fiecare dintre ele tratând un subiect specific persoanelor care îl organizează. Acestea include petreceri, consilii, raiduri, promovări în rang şi cam orice altceva ce poate fi gândit de mintea umană şi care îmbunătăţeşte experienţa jucătorilor de pe un server RP. Pentru a face şi mai uşoară diferenţierea dintre tipurile de RP-eri, fanii au creat diverse add-on-uri, special concepute pentru acest tip de servere, care permit adăugarea a unei multitudini de funcţii în fizica jocului. Unul dintre acestea, probabil cel mai cunoscut şi mai utilizat, FlagRSP, facilitează organizarea jucătorilor într-o grămadă de categorii, de la full time RP-er, la casual RP-er, RP-er looking for contact, organizare ce face interactivitatea in-game mult mai uşoară.







Cu siguranţă, serverele RP inspiră o oarecare frică jucătorului casual, drept pentru care acesta încearcă să le evite cu o dibăcie cât mai mare. Unii zic că e bine, alţii că e rău... eu zic că e bine.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro







Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Bună dimineaţă de iarnă superbă cu frig şi zăpadă!

Chiar am observat că mulţi, prea mulţi dintre noi uită să se bucure de specificul anotimpului rece. Doar bătrânii ţărani se mai bucură pentru agricultură, şi copiii pentru săniuş şi bulgăreală. Recunósc că până şi eu m-am bucurat, cu intermitenţe, anul acesta. Să fie oare stilul de viaţă citadină de vină? Cine mai stă să se gândească şi să analizeze?!

Chiar săptămânile trecute observam la dragul meu coleg Paul, şi mai nou şi la Jacint, mari amatori (Jacint mai proaspăt) de **World of Worcraft**, o nouă abordare a iernii şi a sentimentelor plăcute vizavi de iarnă: bucuria bulgărelii online. S-au întâlnit acolo în lumea virtuală a game-ului şi se bulgăreau cu încă o grămadă de jucători. Mi s-a părut ciudat să-i văd râzând în acel context, mai ales că aveau lângă ei o femeie plină de viaţă şi dornică de bulgăreală şi tăvăleală prin zăpadă, doar aşa de amorul artei şi sufleţelul copilăriei.

Nu am început cu acest subiect întâmplător. Scrisorile la care am onoarea să răspund sunt pline de substanţă şi hardware, foarte, foarte serioase şi la obiect. Nici o floricică, nici un artificiu, aşa de dragul inutilităţii şi a jocului. E bine, pentru că suntem o revistă serioasă. Nu e bine, pentru că suntem o revistă de jocuri.

Să vedem cum îi vor satisface răspunsurile mele pe dragi noştri, cititorii întrebători.

Dacă nu vor fi satisfăcuţi, voi mai încerca încă odată cu alt prilej.

Primul venit, primul servit, în ordinea şi după regulile impuse de societatea noastră eficientă.

Dragă redacţie PC Games,

Vin şi eu să vă stresez cu o treabă care mă macină de ceva timp încoace. Nu am internet acasă, deci singura metodă prin care vă pot contacta este cea a hârtiei. Aceeaşi lipsă a net-ului mă împiedică să fiu la curent cu toate informaţiile de pe forumurile voastre, drept pentru care trebuie să recurg la această scrisoare. Nu am] abonament la revistă, probabil din lene, însă o cumpăr în mod regulat ca un adevărat fan. Ei bine, în această lună am căutat meticulos în tot Braşovul revista cu DVD şi nu am găsit-o nicicum. Am crezut iniţial că am ratat-o eu (în general se vinde foarte repede) însă, când am fost la Bucureşti pentru a rezolva nişte probleme personale, am aflat cu stupoare de la nişte amici că nici acolo nu a fost de găsit. Aşadar, întrebarea mea este: Aş putea intra cumva în posesia revistei cu DVD? Nu este moartea de pe lume dacă nu, deoarece mi-am achiziţionat şi varianta cu CD, însă nu aş vrea să îmi stric colecţia. Aş putea-o comanda de undeva? Mulţumesc anticipat pentru detalii.

Cu stimă, Bogdan



Dragă Bogdănel, uite, scrisoarea ta aduce în discuţie câteva probleme spinoase, pe care în parte, le împărtăşim. În zilele acestui început de secol XXI să nu ai internet e aproape la fel cu a nu avea apă curentă la chiuvetă. Dar, pe de altă parte, trăim în frumoasa şi fericita Românie, unde lipsa apei curente e o realitate pentru o mare parte a populaţiei. Cei câţiva dolari pe care trebuie să îi dai lunar pentru net sunt încă o problemă pentru multe familii care îşi drămuiesc cu economie banii pentru supravieţuire şi educaţia copiilor. Mărturisesc cu ruşine că nu am nici eu internet acasă (deşi toţi bunii mei colegi mă presează), dar nu am internet nu pentru că îmi lipsesc cei câţiva dolari/lună, ci pentru că am un jaf de calculator demn de Muzeul Satului IBM, iar banii pentru un calculator performant îmi lipsesc. Nu ştiu cum ai crescut tu, dar ca mămică singură cu un copil şi cu rate (aşa cum sunt eu) e greu să mai găseşti resurse şi pentru o investiţie, aşa dintr-o dată, într-un calculator suficient de performant încât să nu aştepţi o juma' de oră să-ţi deschidă o pagină web. În compensaţie, la serviciu am fost răsfăţată, şi preabunii mei colegi m-au dotat cu cel mai tare calculator din redacţie.

Şi cea mai importantă problemă: apariţia întârziată a revistei cu DVD.

Aici doar mama natură e de vină. Pare aiurea această afirmaţie, dar după ce îţi voi exprima şi explica toate considerentele care stau la baza acestei întârzieri, dragă Bogdănele, vei fi de acord cu mine. Uite cum stă treaba. Mai tinerii noştri colegi, doi la număr, au fost întotdeauna nişte tineri precoce, şi acum în plină iarnă i-au apucat nişte crize hormonale specifice primăverii (ştiţi voi, spring, spring, love, love, sexlove) şi şi-au luat lumea-n cap, alergând după fusta câte unei femei. Eu am fost de partea lor şi i-am susţinut. Cei de prin redacţie care au rămas sunt trecuţi binişor de treizeci de anişori.

Degeaba am fost eu energică şi m-am agitat pe aici, pentru că energia nu înlocuieşte ştiinţa şi cunoştinţa, iar ei probabil şi din cauza celor - 15, - 20 grade Celsius cât au fost pe afară au avut un ritm mai lent (cum e normal la vârsta lor) şi îmi serveau tot felul de maxime ad-hoc. „Calitatea primează", "nu ne putem dezamăgi cititorii, deci, linişteşte-te, Lena, şi nu ne grăbi", „Graba strică treaba". Adevărul că şi eu am fost prinsă de tot felul de probleme cu puştiul meu, probleme care parţial s-au rezolvat, şi am cam tărăgănat unele sarcini. Mai trebuie să rezolv cu înscrierea lui la şcoală şi gata mă dedic apoi vouă trup şi suflet. Până atunci mă mai dedic şi directorului şcolii la care vreau să îl înscriu de la toamnă. Să nu spuneţi nimănui. Vezi??? Natura e de vină. Vârsta şi hormonii şi-au spus ultimul cuvânt, de data aceasta.

Dar poţi comanda revista cu DVD. Aruncă şi tu o privire pe la impressum-ul revistei şi vei găsi

adresa de e-mail potrivită pentru comandă, dacă nu cumva până citeşti aceste rânduri ai găsit-o prin chioşcuri. Ca să eviţi aceste neplăceri, mai bine fă-ţi un abonament.

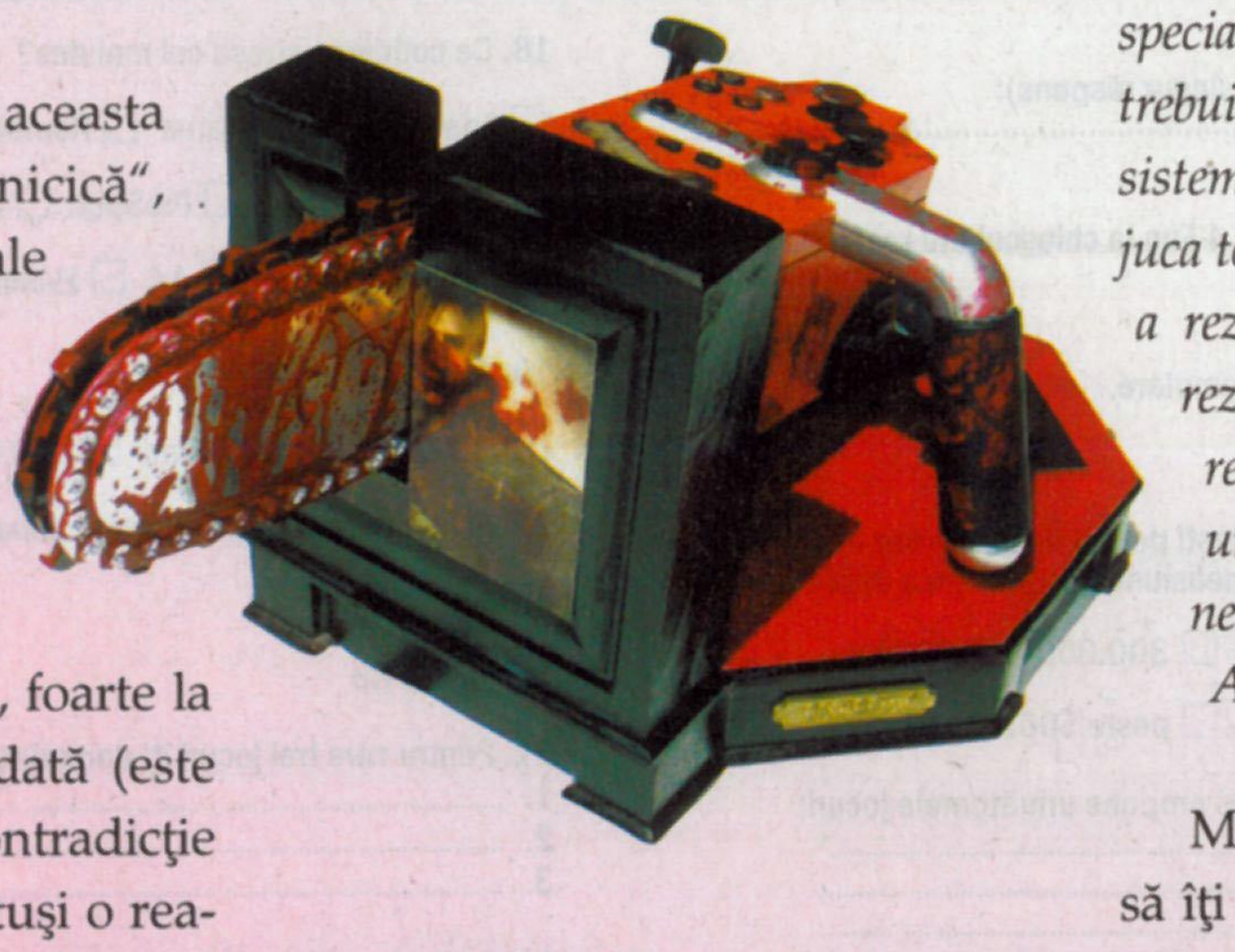
Şi să vedem ce doreşte următorul cetitor, drăguţul de el.

Dragă Lena,

Mă numesc Cristian şi sunt din Timişoara. De curând, părinţii mei au pus mână de la mână şi, cu ajutorul rudelor, au reuşit să îmi cumpere un calculator, după ce foarte mulţi ani am stat cu o rablă din epoca de piatră în cameră. Am o configuraţie bunicică, zic eu, un procesor la 3,2 GHz, 1 GB Ram, o placă video sănătoasă, 6800 GT, precum şi tot felul de accesorii mai puţin importante. Nu o să întreb dacă pot juca tot ce este pe piaţă, pentru că ştiu că da. Întrebarea mea este: care credeţi că e durata de viaţă a acestui calculator? Cât voi rezista cu el până să fiu nevoit să îi fac niscaiva upgrade-uri?

Modestie mică! Dacă aceasta e o configuraţie „bunicică", atunci sigur rudele tale foarte bogate (îmi dau seama după configuraţia amintită) data viitoare o să îţi cumpere o configuraţie „Made in Marte". Părerea mea, foarte la obiect şi generală, totodată (este amuzant cum această contradicţie în exprimare reflectă totuşi o realitate) e că la aşa dotare minimum minimorum, un an de zile nu vei avea treabă cu „ „niscaiva upgrade-uri". În condiţiile amintite, pe un asemenea „minotaur", tot vei putea să joci majoritatea game-urilor existente, precum şi multe din cele ce vor apărea. Doar dacă nu eşti un gamer fiţos, de genul neo-hipioţilor din prezent care investesc milioane bune în îmbrăcămintea cu tente hipi, doar pentru fiţe. Cauza hipiotă s-a stins, dar moda mai persistă. Ştii tu, ceva de genul relaţiei neo-postmodernismului în filosofie şi restul curentelor filosofice. După tonul scrisorii tale sunt însă convinsă că nu eşti unul din aceia, dar am profitat şi eu de ocazie ca să îi mai urechez puţin pe amatorii genului.

De ce „minotaur"? Sinceritatea şi deschiderea totală care mă caracterizează mă determină să vă mărturisesc că eu abia de când sunt la PC Games am început să citesc şi să mă culturalizez mai puternic. Excepţie e perioada mea filosofică, când am locuit mai bine de doi ani la Cluj –Napoca cu asistentul de la filosofie. Atunci aveam zilnic parte de seminarii orale gratuite în vastul domeniu filosofic. Şi zilele acestea am găsit nu mai ştiu pe unde chestia asta cu minotaurul, care cică e o creatură fabuloasă pe jumătate om, pe jumătate taur. De atunci mi-a rămas înfiptă (nu fără motiv) în minte întrebarea: Care jumătate e om şi care e taur? În fine.





Dragii mei redactori,

Iată că a venit momentul să îmi cumpăr şi eu o sculă mai serioasă, căci a mea nu mai face deja faţă la avalanşa asta de joace noi. Am stat şi am hălăduit toate magazinele virtuale şi mi-am cam făcut o idee despre preţuri şi despre cam ce aş vrea să îmi iau, însă aş vrea totuşi să cer sfatul şi unor specialist ca voi. Cam cât credeţi că ar trebui să investesc (minim) într-un sistem la ora actuală, pentru a putea juca tot ce a apărut pe piaţă şi pentru a rezista cu el o perioadă de timp rezonabilă? Aveţi vreo recomandare anume de magazin serios, de unde aş putea achiziţiona componentele?

Al vostru, Marius.

Maruise, în ziua de astăzi poţi să îţi cumperi ce sculă vrei tu, eu primesc mesaje de astea publicitare, spam-uri, în care mi se explică cum creşte cu cinci centimetri într-o lună (chiar i-am recomandat unui prieten) sau tot felu' de accesorii, dar dacă te referi – cum bine cred eu – strict la calculator, o configuraţie bună te costă undeva pe la douăzeci de milioane lei vechi, fără monitor şi alte accesorii de trebuinţă. Preţul acesta îl scoţi dacă ai un priceput pe lângă tine, care să-ţi facă configuraţia. De obicei, tipii de genul acesta ştiu şi magazinele mai ieftine. La noi, Configuratorul e Jacint, şi cu el ar trebui să dezbaţi detaliile. Dacă ai revista, ai şi e-mailul lui, la sfârşitul articolelor pe care le scrie. Eu nu pot să îţi recomand nici un magazin pentru că nu am cunoştinţă ca vreo companie de gen să-i fi dat firmei noastre niscvai euroi ca să îi fac publicitate. Nici eu, ca femeie cinstită ce sunt, nu am fost abordată de vreo companie specializată pentru a face astfel de recomandări... Deci nu pot să-ţi recomand, dar repet într-o discuţie privată cu specialistul numărul unu de la noi vei reuşi să te dumireşti.

Dragi redactori,

Nu am avut cum să nu remarc că, în ultimul timp (de fapt de multişor) aţi început să publicaţi articole despre



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Vlad, din Iaşi - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.
Dragă Vlad, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe martie 2006 al revistei noastre!

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 martie 2006

CHESTIONAR PC Games 4 Fun februarie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....

CD

10. Ce sugestii ai?
....

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ______
Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______
Bl. ______ Ap. ______ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ______
Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ______
Studii ______

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....

23. Pasiunea mea este
....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
....

Nume/Prenume:
Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.
Bl. Ap. Cod poştal:
Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /
E-mail:
Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună
Studii

jocuri de consolă. Este o iniţiativă lăudabilă, deoarece din ce în ce mai mulţi tineri descoperă misterele consolei, iar numărul de PS2-uri vândute în România creşte pe zi ce trece. Sunt în posesia unui model PS2 Slim, însă m-ar interesa să îmi lărgesc niţel orizontul, drept pentru care aş dori să vă întreb: de unde pot achiziţiona în România Xbox, sau X360? Pe când să ne aşteptăm la apariţia PS3? PSP merită banii? Dar DS?

Mulţumesc.

Odată cu redescoperirea misterului feminin (cam de când am venit eu la revistă) redactorii voştri, colegii mei, s-au gândit (şi bine au făcut) să împărtăşească şi câte ceva din misterele jocului pe console, dezvăluind astfel ceea ce pentru ei nu era, nu de mult, un mister: misterul consolei. E bine că ai un PS2 Slim şi cred că ai sesizat şi tu diferenţa, cel puţin de feeling. Sau dacă ai avut parte de un regal ca **God of War**, atunci trebuie să fii unul dintre aleşii consolelor. Dar, întrebările tale, mă aruncă din nou în plin mister.

Xbox, Xbox 360 e pentru România, aşa cum e misterul feminin pentru călugării de pe muntele Athos, sau cum a fost misterul drumului de fier (calea ferată) pentru apaşii Vestului sălbatic, din simplul motiv că la noi în Estul sălbatic nu există nici o reprezentanţă care să comercializeze astfel de aparate. Şi dacă ai intra pe filiera procurării din Occidentul super dotat cu astfel de console, ai fi nevoit ca şi jocurile să le procuri tot pe aceiaşi filieră, cu nişte costuri mai mari. Până atunci îţi recomand să te consolezi cu consola pe care o ai, să joci cât mai mult pe ea, iar când mai mulţi gameri vor trece şi pe consolele existente pe piaţă, fi sigur, dragă Anonimus (că nu ai avut bunul simţ să te prezinţi!), că vom avea o revistă exclusivă pentru consolarea, îndrumarea şi distrarea celor ce posedă console. Cât despre PS3, PSP, DS, BBS, BBC, CCCP, URSS şi alte chestii anagramate pe care le mai poate scorni minţişoara mea îţi recomand să discutăm puţin mai încolo, când vor fi interesaţi mai mulţi cititori. Îţi promit că nu ne va prinde bine jumătatea lui 2006 şi vom acorda spaţii ample întrebărilor de genul acesta. Oricum, e salutară scrisoarea ta avangardistă şi civilizatoare în domeniul jocurilor video şi a platformelor de joc, dar eu cred că (poate mă înşel) societate gameristică din România abia a trecut de faza dilemelor: la ce foloseşte roata şi care sunt avantajele ei (totul bineînţeles raportat la console) şi e în faza în care „roata" (citeşte PS2) se implementează într-un ritm alert, dar tăcut. Momentul când gheaţa va fi spartă mai tare de către presa de specialitate e foarte aproape. Până atunci, bucură-te de găurile pe care revista noastră le-a făcut în gheaţa „misterelor consolei".



Până la numărul viitor pe care îl vom face tot împreună cu voi, cel puţin poşta, vă las şi vă aştept cu drag şi dor, Lena!

P.S. Pentru nerăbdători. Ne mai putem întreţine şi pe forum până data viitoare când ne vom scrie. Pa! Bezele dulci tuturor!



Jocurile de mărţişor

Fiii mei, s-a mai încheiat o lună plină de peripeţii şi la noi în redacţie. Cu suişuri şi coborâşuri. Cu şedinţe de redacţie aprinse, ţinute care unde am putut, cu o tonă de jocuri de testat pe bandă rulantă şi, nu în ultimul rând, cu speranţa că luna care vine va fi mai bine. De ce zic asta? Ia uitaţi-vă numa' la ce trebuie să apară: avem în redacţie şi murim de nerăbdare să testăm City of Villains, MMORPG-ul în care Paulică poate intra alegru în pielea unui personaj negativ. Avem The Battle for Middle-earth II, unde nesătulul-de-strategii Ciprian îşi va etala talentele de general, învăţate cu trudă din şcolile pentru ofiţeri germane. Avem Panzer Elite, un simulator interesant de tancuri, care, surprinzător, a ajuns să ne impresioneze niţel prin aspectul său estetic. Asta, probabil, pentru că Marius a primit un calculator nou şi jocurile au început să îi meargă. Fratele Jacint, atunci când se va întoarce din drumeţiile sale pe plaiurile nisipoase ale estului extrem, va avea de lucru cu Ankh şi va încerca să dibuiască tot soiul de mistere ascunse în spatele acestui adventure. Ca să nu vă mai zic de cavernele şi dragonii de pe net, deoarece se pare că vom pune laba şi pe mult aşteptatul Dungeons & Dragons Online, joc din care vom afla cum se poate implementa sistemul D&D pe coclaurile ludice ale MMO-urilor. SWAT 4 se trezeşte peste noapte cu un add-on, la fel ca şi Empire Earth II, ambele promiţând marea cu sarea, mica cu zahărul şi trei beri de căciulă dacă le dăm note mari. Prietenul meu cel mai bun, Darth Vader vine să îmi explice cum e treaba cu Şforţa în Star Wars: Empire at War, o strategie sponsorizată masiv de LucasArts, Onimusha 3 ia calea PC-ului după o lungă pribegie risipitoare pe tărâmul consolelor, Secera şi Ciocanul sovietic ne pocnesc din nou peste ceafă, de această dată cu prietenie ludică în Hammer and Sickle, iar Timeshift pune problema unui nou bullet time, cu o grafică de ne pică faţa. Şi staţi, că nu e gata. TOCA Race Driver 3, cu ale sale trabanturi roz, s-ar putea să poposească şi pe la noi prin redacţie, şi dacă tot suntem la capitolul maşinuţe, tiruri şi maxi-taxi-uri, vă mai spun şi de Crashday sau Crazy Frog Racer, jocuri ce abia aşteaptă să ne pape resursele sistemelor. First Decade şi The Regiment încheie plutonul pe un ritm milităresc, iar eu mă duc să sudez o ţigară că aci înnebunesc.

TOM ŞI JDERII
paul@pcgames.ro